RETRO GAMES

REVISTA DE CULTO SOBRE VIDEOJUEGOS

Nº1 / 4,95 €



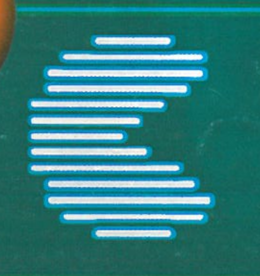
HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

REPORTAJE ART FUTURA 2002

2K INTO THE FUTURE

ENTREVISTA "GONZO" SUÁREZ

JUEGOS DE PELÍCULA



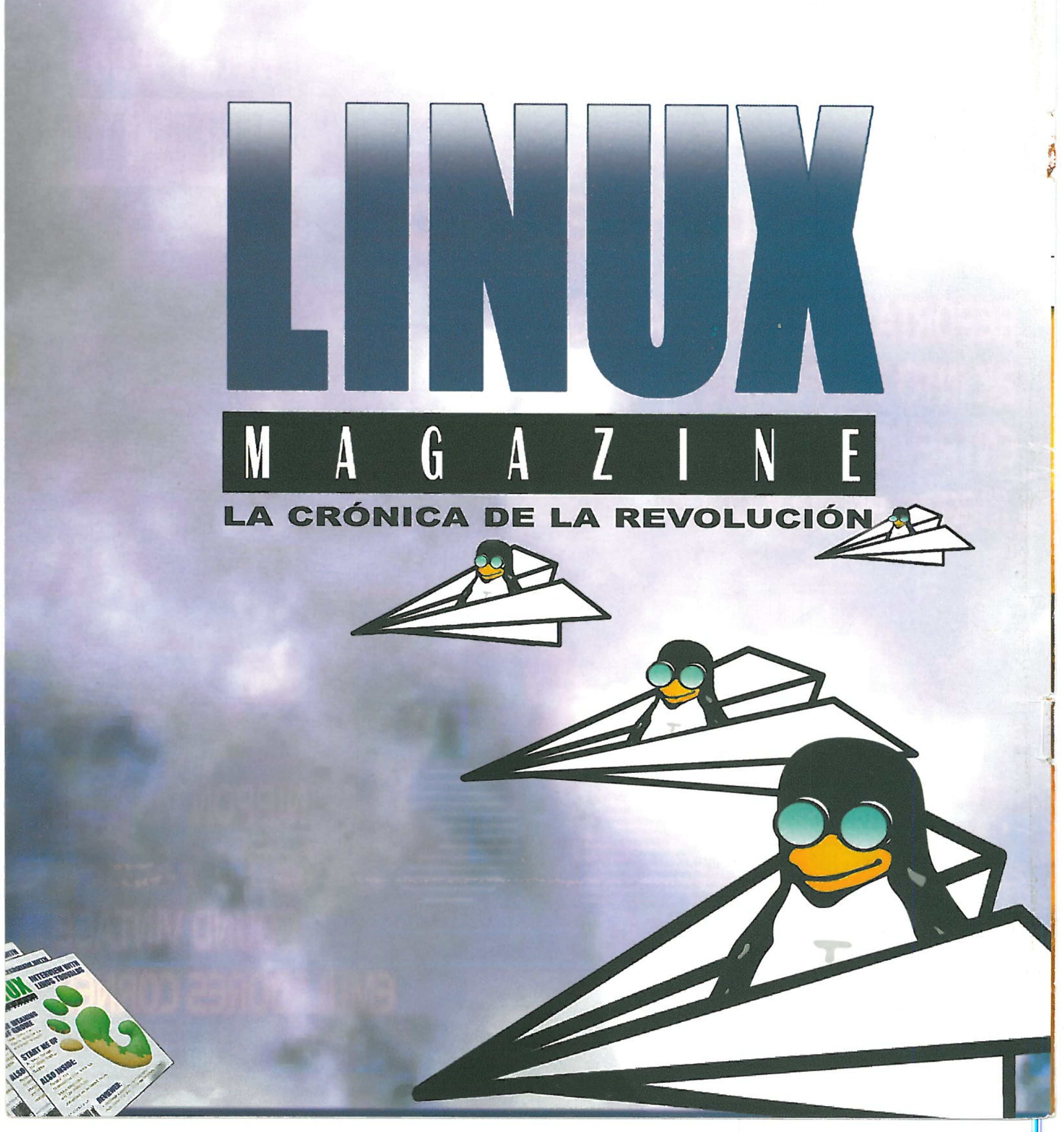
NIPPON VINTAGE

RETRO & REVIEW

SOUND VINTAGE

EMULADORES CORNER

Algo más que pingüinos y códigos



RETROGAMES

Presidente del consejo editorial: Maricruz Montoya Linares
Coordinador de producción: Francisco Pedregal Bueno
Coordinación editorial: Carlos Verdier
Director: Eduardo Rodríguez
Subdirector: Francesc Blasco
Maquetación: Dochinpira y S.T.A.R.
Redactor Jefe: José Manuel Fernández
Redactores: Juan Sanz, Eileen Joyce, Manjimaru, Skyblasc y Spidey
Colaboradores: S.T.A.R. y Dochinpira
Coordinación CD-ROM: Francesc Blasco
Cotenidos CD-ROM: Eduardo Rodríguez y Francesc Blasco
Coordinación departamento gráfico y preimpresión: Alberto Cárdenas
Fotomecánica: Departamento propio
Impresión: Megaprint.
Dpto. de suscripciones: Myriam Herero
suscripciones@megamultimedia.com
Duplicación CD: MPO
Distribución: Coedis
Publicidad: CMY.
Barcelona: Avda Meridiana 350, 5ºA - 08027 BARCELONA - Tlf: 93 274 47 39 - Fax: 93 346 72 14 central@c-m-y.com / Madrid: Profesor Waskman 1º6, Entreplanta - 28036 MADRID Tlf: 914 43 01 45 - Fax: 914 48 08 88 info@c-m-y.com
Edita: Megamultimedia S.L.
Camino de San Rafael, 71-29006 Málaga. Teléfono: 952 36 31 43 -Fax: 952 36 41 01
Depósito Legal: MA 928-2003
PRINTED IN SPAIN
Málaga, 1 de julio, 2003, nº 1
PUBLICACIÓN TRIMESTRAL



Número uno - Julio-Septiembre 2003 - PRINTED IN SPAIN

RETROGAMES





Todo tiene un equilibrio en esta vida, bien lo dice el *Confucianismo* bajo el eterno símbolo del *Ying* y el *Yang*. En este caso lo que quiero dar a entender, es que el objetivo de esta publicación es aportar "conocimiento" sobre el fabuloso mundo de los videojuegos en donde lo viejo u obsoleto de hoy en día, era el avance más vanguardista de la época y así comprender la evolución del panorama actual en el mundo del entretenimiento audiovisual. Esa mágica combinación entre la diversión de antaño gracias a los medios de hoy en día, que a todos (o casi todos) nos fascina y también emana una curiosidad por aprender datos que por un motivo u otro no pudimos asimilar en su día. Creo que esta sensación por conocer los orígenes del ocio electrónico, se está convirtiendo en todo un culto unánime que sirve para homenajear y reconocer a todos los creadores de estos conceptos que gracias a sus enormes esfuerzos, hemos podido estar y estamos hechizados durante miles de horas frente a un videojuego.

Parece ser que entrando en el siglo XXI, etapa en donde los avances tecnológicos gobernarían el planeta, al más puro estilo *Blade Runner*, todos estamos viendo que la realidad es bien diferente y la imaginación humana coquetea con la saturación. Por eso tanto en la industria de los juegos de video como en otros sectores, se está volviendo a vivir una especie de moda "retro". Que en el caso de los videojuegos se inspira en conceptos jugables como visuales y desde aquí queremos promover el "movimiento" cultural del *Gaming* de forma independiente en nuestro país.

Estas y muchísimas más ambiciones hemos plasmado y plasmaremos todos los que hacemos nuestra y espero que a partir de ahora también sea vuestra revista, en las páginas trimestrales que consta en su haber **Retro Games**.

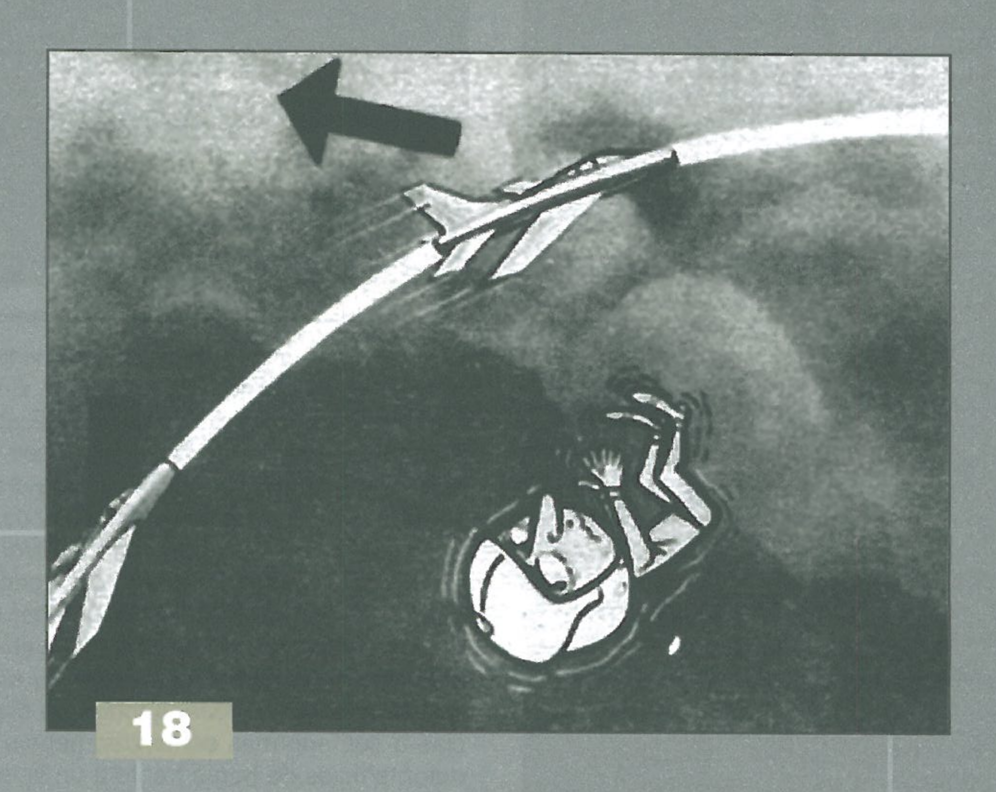
Eduardo Rodríguez

Conoce a los "machacas obsoletos" que hacen realidad esta revista

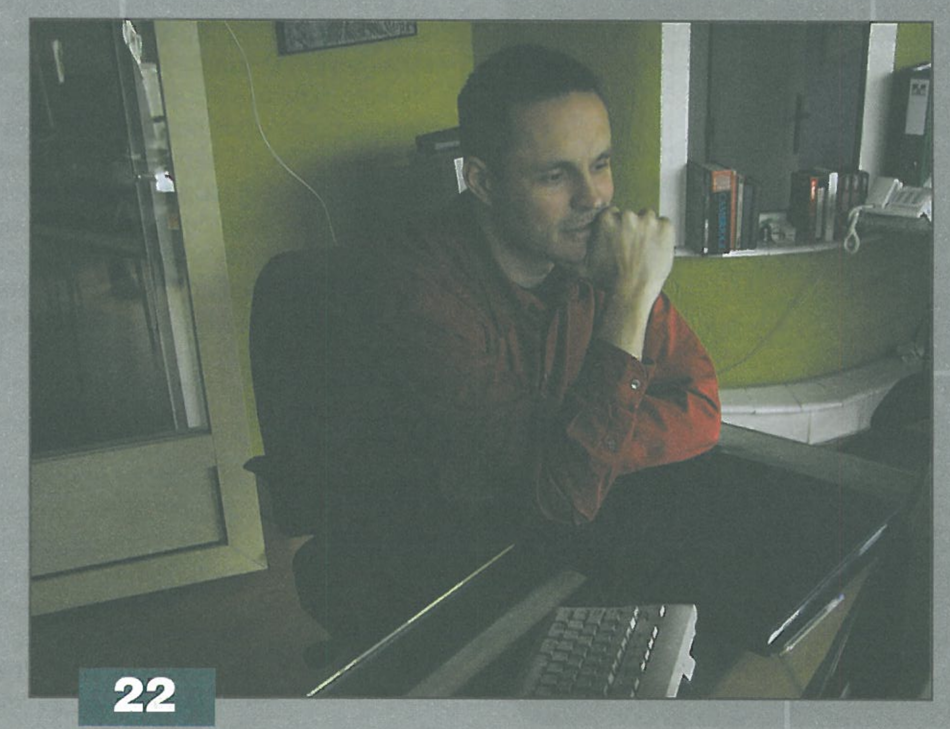
- *Manjimaru:* Eduardo Rodríguez
- *Skyblasc:* Francesc Blasco
- *STAR:* El "Gaijin peliazul"
- *Spidey:* José Manuel Fernández
- *Eil:* Eileen Joyce
- ** Exemptus *:* Juan Sanz
- *Dochinpira:* El "maketador"

RetroGames

SUMARIO

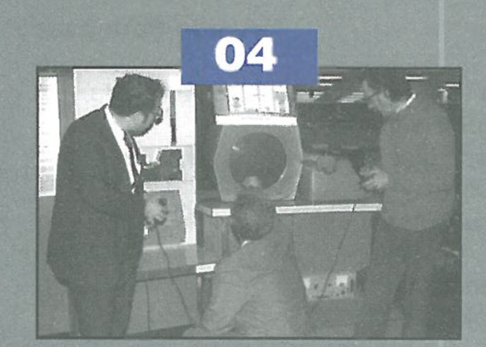


18



22

04





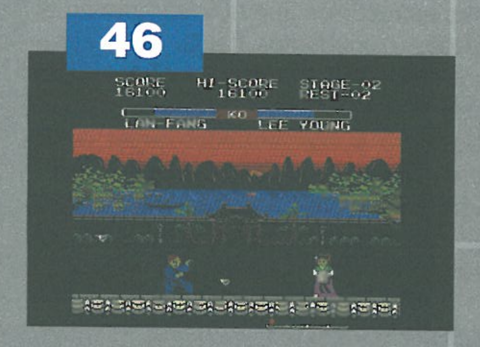
INDIANA JONES
54



42



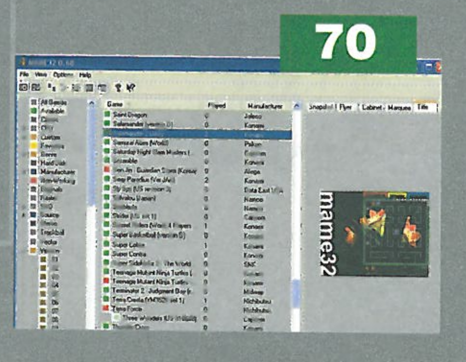
67



46
SCORE
HI-SCORE
STAGE-02
REST-02
KO
LAN-FANG
LEE YOUNG



52
OUT RUN
SEGA
START
US GOLD



70
mame32

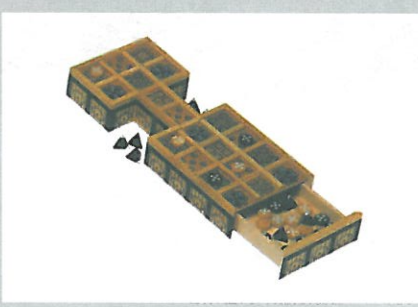
Videojuego, Recreativa, Consola, Hand-Held, Mata-Marcianos, Maquinitas, Marcianitos...múltiples nombres que le damos a lo que en definitiva no es más que un TODO: Entretenimiento electrónico.

Y como tal entretenimiento su misión es distraernos, hacernos olvidar nuestros problemas por un tiempo o llenar esos vacíos de inactividad o aburrimiento. En definitiva, lo que todos los juegos han pretendido en todos los tiempos y culturas.

El juego ha sido la válvula de escape del aburrimiento de la humanidad casi desde su mismísimo nacimiento. El juego participa de todas las grandes enseñanzas de la vida: nos plantea un reto, un desafío y unos competidores, y al igual que en la vida, al final solo puede haber un ganador. Todas las sociedades han puesto lo mejor de su ingenio en intentar entretenernos. Así han nacido de la mente del hombre juegos de complicadas reglas y múltiples elementos. Se han inventado fichas, dados, naipes, cubiletes, ruletas o tableros. Desde piedrecitas a jaspe tallado; de un dibujo en el barro a un tablero de marfil.

Los primeros juegos de los que tenemos constancia se remontan a la época sumeria, como por ejemplo el *Ur*. *El Senet* y el *Bul*. También hicieron las delicias de Egipcios y Mayas. Con los Romanos el juego de los Dados se extendió por Europa, como así lo hizo el Ajedrez gracias a los Musulmanes.

Tablero Egipcio de Senet



Tablero Sumerio de UR

¿Pero cuando empieza el hombre a usar la tecnología en el juego, más allá de la confección de dados o tableros? La inventiva de los hombres del Renacimiento trajo consigo un sinfín de artilugios mecánicos destinados a sorprendernos y en algún caso también a jugar.

Ahora bien, no es hasta el siglo XIX que empezamos a reconocer las estructuras que nos llevarán en el siglo XX a los *arcades*. A mediados del S. XIX aparecen las primeras máquinas de monedas. Artilugios que por el módico precio de una moneda nos dan nuestro horóscopo, nuestro peso o nos permiten jugar a un juego de habilidad o suerte. Estos primeros juegos son las máquinas tragaperras y los antepasados de los *Pinball* modernos, aparecidos en los salones hacia el 1871, e inaugurando la era de los Juegos Mecánicos.



Mayas jugando al Bul

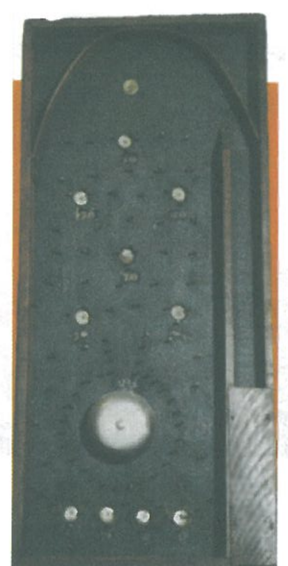






HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

Capítulo 1



Primer Pinball *Red Grave Parlor Bagatelle*

Los Juegos Mecánicos.

¡Antes de la irrupción de la electricidad también había *arcades*! En los Salones de Caballeros y a principios del siglo 20 y hasta los años 60, toda una ingente cantidad de sistemas de entretenimiento, eminentemente mecánicos, hicieron las delicias de nuestros tatarabuelos.

Los "Arcades" reciben su nombre del local que los acogía, usualmente galerías dónde las arcadas eran el elemento predominante.

En 1871 aparecía la *Red Grave Parlor Bagatelle*, el primer modelo de *Pinball*. Una simple tabla de madera con un cajetín que contenía el resorte con muelle que nos permitía lanzar pequeñas bolas a una pista de puntas o clavitos (del Inglés "Pin") clavados a mano. La bola bajaría por la mesa y se almacenaría en unos orificios marcados con diferentes puntuaciones. De nuestra habilidad en el lanzamiento dependería que la bola tomara uno u otro recorrido. El concepto pronto evolucionó con el añadido de más complejos trazados, campanas que sonaban al ser golpeadas por las bolas, o decoraciones temáticas, pero se mantendría un parentesco con el popular juego nipón del *Pachinko*, con poca intervención por parte del jugador excepto en el control del lanzamiento. Deberíamos esperar hasta 1936 y la *Bally Bumper* para ver aparecer a los míticos *Bumpers* eléctricos, y hasta 1947 y la *Gottlieb Humpty Dumpty* para ver en acción al primer *Pinball* con *Flippers*, convirtiendo el primitivo juego de suerte en un auténtico desafío de habilidad.



Primer Pinball con flipers *Gottlieb Humpty Dumpty*



Tragaperra de 1897

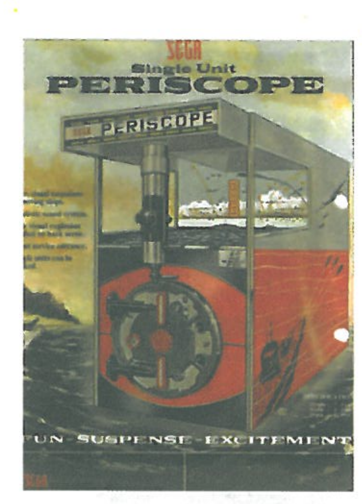
Los videojuegos nos proponen gracias a la magia de la programación, un abanico de posibilidades de las que un simple *Pinball* no es capaz. No podemos pilotar un avión o un submarino, no podemos batirnos en duelo en el salvaje Oeste ni hacer una carrera automovilística... ¿o sí?

Los juegos mecánicos van mucho más allá de los *Pinball*. Gracias a un conjunto de elementos móviles, de motores eléctricos y mecanismos de imanes. Durante la primera mitad del siglo XX los juegos mecánicos fueron el equivalente conceptual de los videojuegos de ahora, existiendo, sobretodo después de la Segunda Guerra Mundial, salones recreativos como hoy los conocemos.

En los años 30, *ABT Challenge* produjo una popular línea de juegos mecánicos en los que se nos permitía disparar pequeñas bolas con una pistola sujeta al *Cabinet* hacia una serie de objetivos que aparecían por las ventanas de un Salón del Oeste. Con mecanismos parecidos y de fabricantes tan variados como *Gotlieb, Midway, Bally* o la propia *Sega*, nos encontramos con máquinas que permitían hundir destructores Alemanes en el Pacífico, bombardear objetivos desde un poderoso B52, jugar un partido de béisbol o realizar un combate de boxeo, etc... Todo gracias a la tracción mecánica y los electroimanes.

Y este era el estado de las cosas hasta que apareció la Televisión, o mejor dicho, la posibilidad de usar la Televisión en nuestros juegos. Al igual que los muelles, imanes y la misma electricidad en su momento, el ingenio del hombre por buscar nuevos y más entretenidos modos de divertirse acabó por alcanzar a la Televisión, e inauguró la que probablemente sea la más interesante, excitante y apasionante "Era" en el mundo de los Juegos.

Sed pues bienvenidos a lo que durante los próximos números esperamos que se convierta en nuestro viaje común al pasado y a la Historia de los Videojuegos. En ella esperamos relataros los eventos más relevantes de forma cronológica, así como hacer hincapié en aquellos sucesos que marcaron para siempre el destino del entretenimiento electrónico.



Anuncio de juego electromecánico de Sega





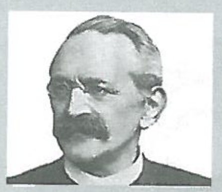
Set de cartas *Hanafuda* de *Nintendo*

La Historia de los Videojuegos. 1ª Parte

1889 – 1965 El nacimiento de las Grandes Compañías

En 1889 se establece en Kyoto, *Marufuku Company*, fundada por **Fusajiro Yamauchi**, para la fabricación y venta de cartas *Hanafuda* (popular juego de *Naipes* en Japón). Esta cambiaría su nombre en 1933 por *Yamauchi Nintendo & Co.* Y en 1955 a *Nintendo Playing Card Co. Ltd.* En 1959 establece un acuerdo para la fabricación de cartas con personajes de la compañía *Disney*, *Nintendo* (cuyo nombre significa "Deja la suerte a los Dioses") llega a la cima en los mercados de valores nipones. Ese superávit la llevaría a plantearse la entrada de otros mercados, como el de los videojuegos a mediados de los 70.

En Mayo de 1891 **Frederick** y **Gerard Philips** (padre e hijo) abren su fábrica de lámparas incandescentes en Amsterdam, *Philips & Co.* El negocio de las lámparas les llevó a mediados del siglo XX a la fabricación de tubos catódicos para televisiones, y finalmente a televisores bajo su propia marca. En los USA, *Philips* vendía sus televisores bajo acuerdo con la marca americana *Magnavox*.



Frederick Philips

Konosuke Matsushita funda en Osaka y en el año 1918, *Matsushita Electric Housewares Manufacturing Works*, con la intención de fabricar electrodomésticos caseros, y durante los siguientes 70 años la compañía empieza a desarrollar diferentes divisiones, entre ellas, *Panasonic*.



En 1932 un emigrante ruso, **Maurice Greenberg**, se establece en Connecticut, USA, y empieza a fabricar productos de piel para la industria zapatera bajo el nombre de *Connecticut Leather Company* (Compañía Peletera de Connecticut). Sus hijos *Leonard* y *Arnold Greenberg* expandirían el negocio paterno hacia hacia los moldes de plástico para piscinas y los juguetes de plástico, con el nombre de *Coleco*.



Un joven Akio Morita

En el último año de la Segunda Guerra Mundial, 1945, **Harold Matson** y **Elliot Handlet** combinan sus nombres para su negocio de marcos para cuadros: *Mattel*. Los sobrantes de madera de su negocio principal, llevaron a **Elliot** a usarlos para la construcción de casas de muñecas, lo que les pondría en contacto con el negocio del juguete, y a la postre les llevaría a la creación de una división de juguetes.

En plena post-guerra, 1947, **Akio Morita** y **Masaru Ibuka** fundan la *Tokio Telecommunications Engineering Company*, con la que obtienen un gran éxito al obtener las primeras radios portátiles de transistores. Pensando en el negocio a escala mundial, deciden cambiar su nombre por el de *Sony*, derivado de la palabra Sonido ("sonus" en latín).

En 1952 los americanos **Stewart** y **Lemaire** fundan una compañía, *Service Games*, para el mantenimiento y venta de *Jukebox* (máquinas de discos) en las bases militares americanas del Japón. En 1953, **Daven Rosen**, funda en Japón la compañía de arte e importación, *Rosen Enterprises Ltd.* y en 1956 empieza la importación de máquinas recreativas mecánicas de los EEUU al Japón. Decepcionado por la mala calidad de las recreativas americanas, en 1965 se une a *Service Games*, por aquel entonces ya con el nombre de *Sega*, para formar *SEGA Enterprises, Ltd.* y dedicarse a la fabricación de recreativas.

El Primer Videojuego

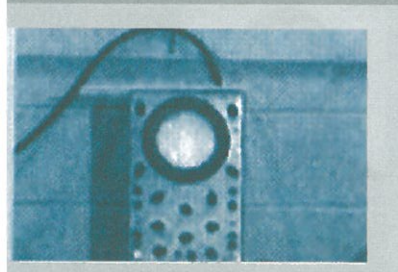
1951

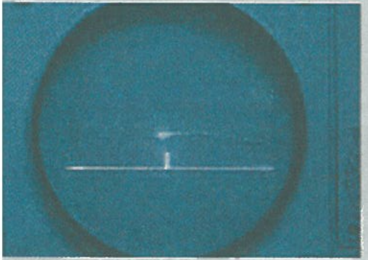
Ferranti Mark1, un ordenador desarrollado por la compañía inglesa *Ferranti* y la Universidad de Manchester, revolucionó las ferias de muestras de Londres y Berlín el día de su presentación. Este ordenador tenía la capacidad de jugar al *Nimrod*, un juego de ingenio con 16 luces parecido al 4 en raya. Durante la duración de la feria, miles de personas se midieron contra el *Ferranti Mark1*, y podemos considerarlo sin duda alguna el primer juego electrónico de la historia.

Ralf Baer, trabajador de *Loral*, una contratista del ejército de los USA, recibe el encargo de diseñar un aparato de televisión. La idea de incorporar un juego ya está en la mente de **Baer**, pero su sugerencia es rechazada.



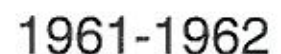
Daven Rosen, co-fundador de Sega Enterprises







Willy Higginbotham

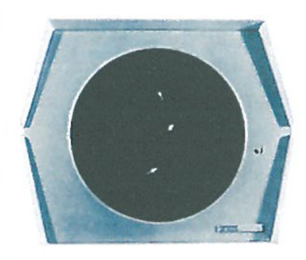


Osciloscopio y detalle del Tennis for Two

1958

Willy Higginbotham, jefe de diseño de instrumentación en el Laboratorio Nacional de Brookhaven, se sirve de un osciloscopio para diseñar una pequeña demostración interactiva para animar las visitas culturales al laboratorio. Este simple juego, llamado "Tennis for Two" permite a dos contrincantes intercambiar golpes a una pelota por encima de una red y durante dos años es la estrella de la jornada de puertas abiertas del laboratorio. Para muchos es realmente el primer videojuego de la historia.

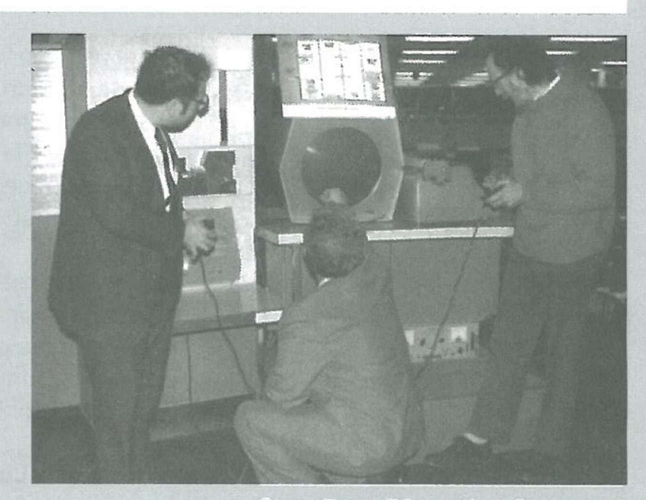
1961-1962



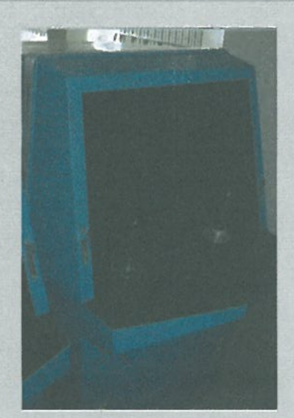
Spacewar! en un PDP1

Steve Russell, recibe el encargo de programar una demostración de las capacidades del nuevo rodenador del *MIT* (*Massachussets Institute of Technology*). A diferencia de la mayoría de los ordenadores de la época, el *PDP-1*, cuenta con una excitante novedad: tiene monitor.

En 1962 aparece *Spacewar!*, donde dos astronaves "Wedge" y "Needle" batallan alrededor de un sol. El primer videojuego de ordenador.



Steve Russell jugando a Spacewars con compañeros del MIT



Galaxy War, seguramente la primera Coin-Op



El *Spacewar!* de **Russell** fue objeto de innumerables modificaciones por posteriores estudiantes y trabajadores del *MIT*. Se le añadió un atlas celeste para representar el cielo "real", estrellas de 5ª magnitud, opción de hiperespacio, gravedad negativa, grado de fiabilidad de los torpedos, etc...

A principios de los 70, una versión llamada *Galaxy War* apareció por el campus de la Universidad de Stanford, en un cabinet azul y operada por monedas, posiblemente la primera recreativa de la historia, tiempo antes que *Computer Space* o *Pong.*



Pronto *Spacewar!* fue apareciendo en todos aquellos centros que poseían un *PDP-1*, lo que posibilitó que un joven, **Nolan Bushnell**, tuviera acceso a él en la Universidad de Utah.

1966-1967

Ralf Baer trabajaba en *Sanders Associates*, otro contratista del ejército de los EEUU. En Septiembre de 1966 escribe 4 páginas en una estación de autobuses sobre el diseño de un sistema de entretenimiento doméstico. A los 5 días ya tiene su primer esquema.

Junto a su colaborador en *Sanders*, **Bob Trembay**, diseñan un tubo de vacío capaz de poner en pantalla a dos puntos móviles que se persiguen: ha nacido "Fox and Hound".



Nolan Bushnell

Computer Space



Realizan una demostración ante **Herbert Campman**, director de *I+D* en *Sanders*, lo que les proporciona cierta libertad y fondos para el desarrollo. En Enero de 1967 se une **Bill Harrison** que realiza los circuitos de la primera *lightgun*. También surgen las primeras ideas de juegos para la TV por cable.

En Noviembre de 1967 se termina el prototipo, pero las compañías de televisión no confían en el producto y es constantemente rechazado. Una de las primeras compañías fue *RCA*, con la que no hubo acuerdo, pero el exdirectivo de *RCA*, **Bill Enders**, posteriormente en las filas de Magnavox abogó por el proyecto en su nueva compañía.



Debido a la condición de trabajador para una contratista militar, **Baer** tuvo que esperar a que su trabajo de investigación en el videojuego doméstico fuera desclasificado al valorar una comisión gubernamental que no tenía potencial militar alguno.

1969

Nolan Bushnell, entra a trabajar en *Ampex*, California. Uno de sus compañeros de *GO* (juego japonés) trabaja en el laboratorio de Inteligencia Artificial de la Universidad de Stanford dónde hay un *Spacewar!* **Bushnell** juega de nuevo a *Spacewar!*, y se convence del potencial comercial de los videojuegos.

1969-1971

Bushnell trabaja en una versión para un jugador de *Spacewar!* llamada *Computer Space*, y es comercializada en 1971 por *Nutting & Associates*. Los resultados no son todo lo buenos que se esperaban, pero demuestran la viabilidad económica del producto.

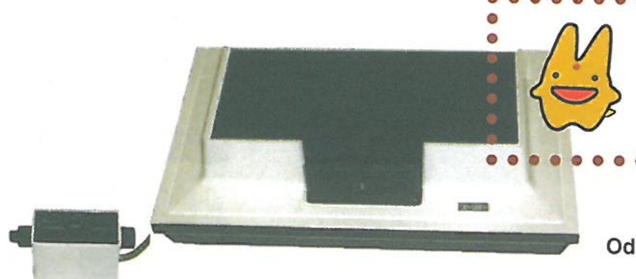


Ralph Baer



Bushnell convirtió la habitación de su hija de 2 años en su taller mientras trabajó con *Computer Space*, habiendo de dormir ella en el comedor todo ese tiempo.

Mientras **Bushnell** hablaba con su dentista en la consulta sobre su trabajo, el dentista le presentó a su siguiente paciente: un trabajador de *Nutting & Associates*.



Odissey Magnavox

1972 El primer Videojuego Doméstico

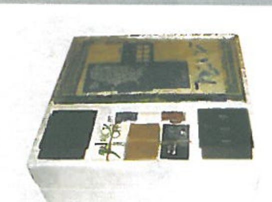
Magnavox, compañera comercial de *Philips* en América, distribuye el invento de **Baer**, la *ODYSSEY MAGNAVOX*, que se convierte en la primera consola casera de videojuegos. Entre sus primeros juegos, se incluye un juego de *Ping-Pong*.

Nutting & Associates envia a **Bushnell** a una de las demostraciones públicas de la *Odyssey*, llevadas a cabo por representantes de *Magnavox* en todos los USA, el cual firma en el libro de visitas. Este hecho levantará controversias cuando posteriormente se lance al mercado *PONG*.

Bajo la imposibilidad de llegar a un acuerdo con *Nutting & Associates*, **Bushnell** decide dejar la compañía y junto a **Ted Dabney**, crean la suya propia con el nombre de *SYZYGY*, término astronómico que designa una alineación de cuerpos celestes. Pero el nombre ya estaba registrado por una fábrica de bombillas.

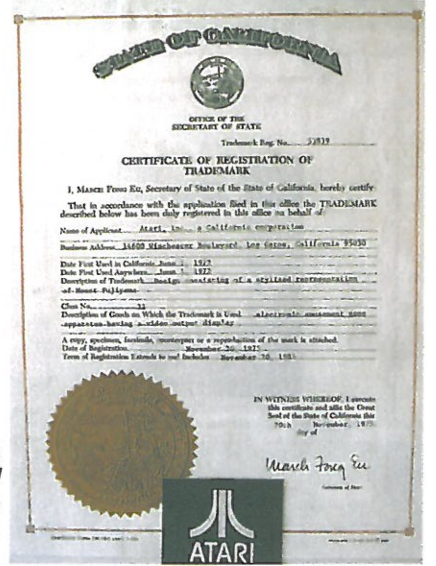
En Junio de 1972 fundan finalmente *ATARI* y contratan al ingeniero **Al Alcorn**, conocido de **Bushnell** por trabajar juntos en *Ampex*, para realizar un pequeño juego deportivo..... *PONG*.

Skyblasc & STAR





Embalaje original y plantillas para la pantalla del TV.



STATE OF CALIFORNIA

OFFICE OF THE SECRETARY OF STATE

Trademark Reg. No. 53839

CERTIFICATE OF REGISTRATION OF TRADEMARK

I, March Fong Eu, Secretary of State of the State of California, hereby certify

That in accordance with the application filed in this office the TRADEMARK described below has been duly registered in this office on behalf of:

Name of Applicant: Atari, Inc., a California corporation

Business Address: 14600 Winchester Boulevard, Los Gatos, California 95030

Date First Used in California: June 1, 1972

Date First Used Anywhere: June 1, 1972

Description of Trademark: Design consisting of a stylized representation of Mount Fujiyama

Class No. 11

Description of Goods on Which the Trademark is Used: electronic amusement game apparatus having a video output display

A copy, specimen, facsimile, counterpart or a reproduction of the mark is attached.

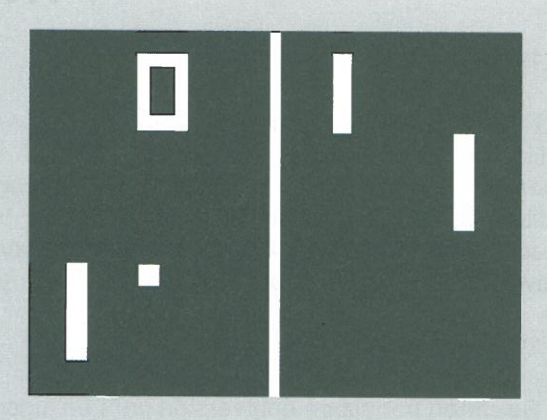
Date of Registration: November 20, 1973

Term of Registration Extends to and Includes: November 20, 1983

IN WITNESS WHEREOF, I execute this certificate and affix the Great Seal of the State of California this 20th day of November, 1973

March Fong Eu

Registro de la compañía *ATARI* en el estado de California.



Y en el próximo número, veremos la auténtica revolución que supuso *Atari*.

Continuara....

- 2K INTO THE FUTURE -

Tú que estás leyendo esto ¿de verdad sabes donde te estás metiendo? Aparte de un ejercicio de memoria sacudida por la nostalgia y de una ingestión de conocimientos e informaciones tal vez desconocidas para tí hasta este momento, tambien te encontrarás con la herencia de todos aquellos que a través del entretenimiento por video y los ordenadores domésticos claman por su reconomiento y su recuerdo.

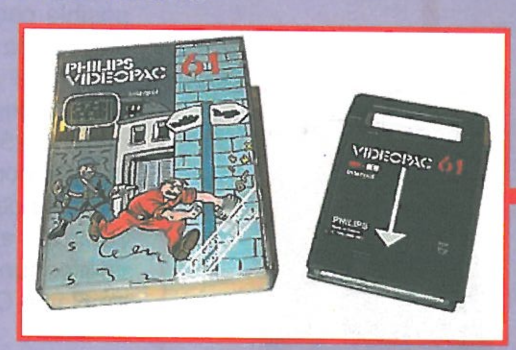
Ahora disfrutas de potentes ordenadores personales que hace mucho que dejaron de ser domésticos, juegas con cónsolas de última generación en la que su potencial cuantitativo poco tiene que ver con su carisma cualitativa, olvidas una máquina y un juego con la facilidad de quien olvida el rostro de la última que acaba de pasar por tu lado. Si ya no eres capaz de mantener el presente ¿cómo podrás pervivir el pasado? Si no reconoces los acontecimientos de la Historia ¿cómo podrás tomar consciencia de la realidad que te envuelve? Pues aquí tienes la medicina a tu leve amnesia, un pequeño viaje al futuro que nunca viviste, una pequeña incursión tan insignificante como 2K's de memoria, que ahora no significan nada y no marcan ninguna diferencia pero que antaño resultaba una medida tan a tener en cuenta que diferenciaba lo mucho de lo poco, la nada del todo. Tan pequeño es el salto que te invitamos a hacer como el tiempo de permanencia que te ofrecemos, una proporción equitativa para que no te sientas obligado a nada y seas tú quien determine la importancia, descubre a aquellos que continúan produciendo y desarrollando para máquinas y sistemas considerados obsoletos. Bienvenido al futuro... y feliz regreso.

VIDEOPAC: INTERPOL

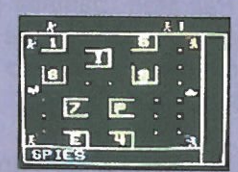
Cualquier cónsola suele tener una videoteca de decenas o centenares de juegos. Antes de la aparición de las primeras cónsolas de *Sega* o *Nintendo* (*Master System* y *NES* respectivamente), no era necesario disponer de permisos o de licencias de los fabricantes de la cónsola, solamente hacía falta programar el juego, editarlo y comercializarlo, sin tener que rendir cuentas a nadie. Tambien era habitual que los propios fabricantes de la cónsola dispusieran de un departamento de software que se encargaba de ofrecer un mínimo y continuado flujo de títulos a los usuarios, sin necesidad de depender de otros productores. Estos títulos solían mantener una uniformidad en cuanto a estética de embalajes para ofrecer una homogenidad externa que el público agradecía. Uno de estos casos era el de la cónsola *Videpac* de *Philips*.

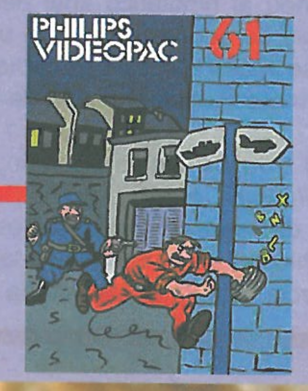
Independientemente de compañías como *Parker*, *Jopac* o *Imagic*, oficialmente *Philips* comercializó 60 títulos con una numeración correlativa y algunos más de orden alfabético. Se caracterizaban por un encabezamiento con el nombre *Videpac* seguido de un número que le daban a todos los títulos una formación coleccionable. El tiempo se ha encargado de ir encontrando prototipos de juegos que no fueron editados en su momento, como el que tratamos aquí, el juego ***INTERPOL***. La EPROM original se encontró en un mercadillo de Eindhoven, y a diferencia del resto de prototipos encontrados este es un título totalmente jugable, totalmente terminado, incluso acompañado de su pertinente manual de instrucciones. Solamente tiene parecido con los demás prototipos en que no fue editado en su momento.





¿Y tan excepcional es esta noticia? Sí, lo es porque quien lo encontró, un apasionado de la Videopac, ha tenido el buen hacer de distribuirlo, pero de una manera inmejorable. Lo vende sin ánimo de lucro, y solamente cobra los gastos de producción, que incluyen grabar la EPROM, imprimir el manual y portada con calidad de impresión laser, caja y carcasa de cartucho original de Videopac, ofreciendo un original numerado tal y como si ***INTERPOL*** hubiera sido publicado por *Philips* en su momento; y como homenaje, ha continuado la uniformidad estética y lo ha cifrado con el número 61, además con la deferencia y estupendo buen hacer de elaborar una más que adecuada portada inspirada en ilustradores francobelgas.











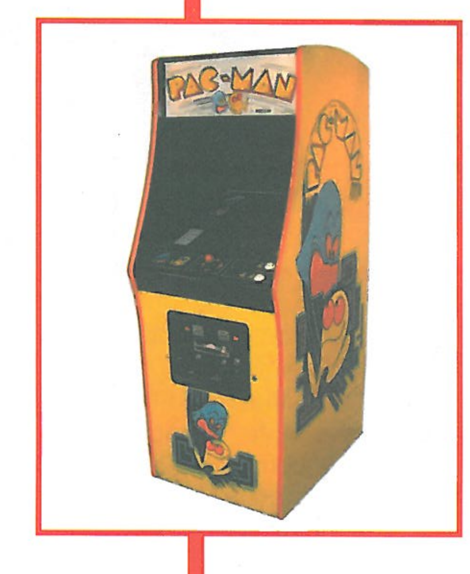
- 2K INTO THE FUTURE -

LA PARTIDA PERFECTA

El 5 de diciembre de 1984 seguramente fue un día muy especial para *Jeffrey R. Yee*, un niño de 8 años de edad que vivía con su familia en la ciudad de San Francisco. Ese día el cartero le entregó una carta firmada por un todopoderoso *Ronald Reagan*, cuadragésimo presidente de los Estados Unidos de Norteamérica, donde felicitaba al pequeño *Jeffrey* por una proeza sin precedentes: haber conseguido 5 millones de puntos en la coin-op del juego *Pac-Man*.

¿Era posible que un niño de tan sólo 8 años hubiera podido batir semejante record en semejante máquina? Según los expertos, y *Twin Galaxies* por antonomasia, no era creible. *Twin Galaxies* es una asociación que desde 1982 se encarga de controlar y registrar todo tipo de records y puntuaciones relacionadas con el entretenimiento en videojuegos, pinballs, cónsolas y ordenadores domésticos en su vertiente lúdica, una suerte de Libro Guinness de los Récords a la que no se le escapa detalle y que comprueba y verifica el registro de cualquier tipo de puntuación con carácter oficial.

Bajo esta posición de juez y jurado, *Twin Galaxies* demostraba que no era posible conseguir 5 millones de puntos en el *Pac-Man*. Contando cada píldora, cada bola energética, cada fruta y cada fantasma que pueden puntuar durante el juego permitirían como máximo un score de 3.333.360 puntos, y eso admitiendo que se llegase hasta la última pantalla visible del juego, la número 256, ya que debido a un error del juego ésta se corrompe y no es posible continuar jugando con normalidad. Tenemos, pues, que obtener 5 millones de puntos implica sobrepasar la barrera de la pantalla 256, tambien conocida entre los seguidores como *split-screen*. La primera vez que ésto se verificó fue en 1983, conseguido por *Tim Balderramos*, de 31 años de edad, en Rapid City, Dakota del Sur.



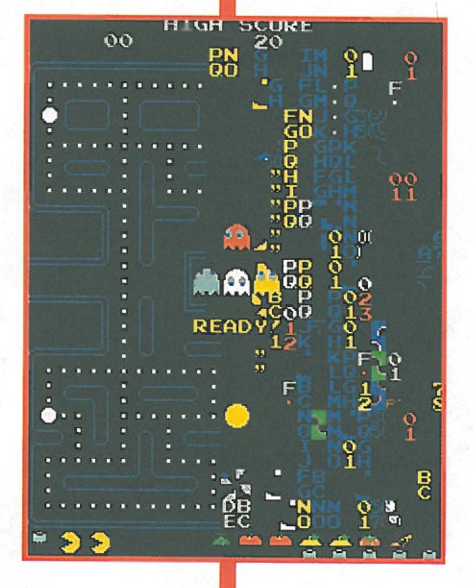
Si conseguir llegar, o intentar superar, a la *split-screen* ya era una proeza (estamos hablando de alrededor de 7 horas de juego ininterrumpidas) hay otro tipo de heroes que se marcan metas más osadas y, aunque duro de creer, realizables. Nos referimos a conseguir la madre de todas las partidas, LA PARTIDA PERFECTA.

Se conoce como La Partida Perfecta aquella que se realiza con la insertación de una única moneda de 25 centavos y obtener los 3.333.360 puntos llegando al hipotético final del *Pac-Man* (pantalla 256), completar el total posible de puntuaciones con una sola vida. El 8 de mayo de 1999 el canadiense *Rick Fothergill* se había quedado a tan sólo 90 puntos de conseguir la primera Partida Perfecta de toda la Historia.

El 1 de julio del mismo año, Día Nacional de Canada, llegaba al *FunSpot Family Fun Center* de Weirs Beach un buen americano, *Billy Mitchell*, de 33 años de edad, venido ex-profeso desde Florida para demostrar al mundo que los chicos del Tío Sam son unos tipos duros, venía para conseguir La Partida Perfecta bajo la atenta mirada de *Twin Galaxies*.

Billy Mitchell llega con un buen currículum a sus espaldas. A principios de los 80's apareció por primera vez en el Libro Guinness de los Records por sus puntuaciones en diversas coin-op's. En 1983 aparece en la revista *TIME* como el mejor jugador de todos los tiempos. El mismo año es entrevistado por la *NBC* y en 1984 consigue el título de jugador de videojuegos más famoso del mundo. Entre 1984 y 1986, *Mitchell* había conseguido SEIS records Guinness en los juegos *Pac-Man*, *Ms Pac-Man, Centipede*, *Burgertime*, *Donkey Kong Jr*, y *Donkey Kong*, algunos aún siguen imbatibles hoy en día. Se gana la vida como presidente de la cadena de establecimientos y distribuidor de carnes de pollo y condimentos picantes *Rickey's World Famous Sauce*. Su asistencia no es badalí, en su oficina de Florida dispone de una coin-op *Pac-Man* con la que se ha ido entrenando incansablemente para este momento y ahora es cuando ha de repetir lo que asegura que ha conseguido algunas veces en privado, reproducir La Partida Perfecta para que quede constancia de ello.





Con el pelo largo a medio hombro, barba cuidada, pantalones vaqueros, camisa clara y corbata con motivos norteamericanos (barras y estrellas), el día 3 de julio de 1999, a las 16:45 horas, y después de seis horas ininterrumpidas de juego, *Billy Mitchell* se convirtió en el primer hombre en conseguir la utópica Partida Perfecta, 256 pantallas, 3.333.360 puntos, una moneda de 25 centavos, una sola vida. Sus primeras declaraciones fueron:

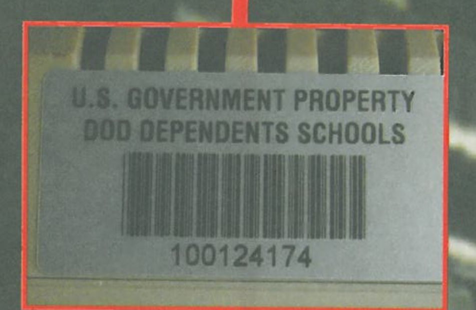
"Yo tenía que ser el primero. Soy como Neil Amstrong caminando sobre la Luna. No importa cuanta gente haga lo mismo después, siempre se recordará a Amstrong como el primer hombre que pisó por primera vez la Luna. Y lo mejor de todo, Neil Amstrong era norteamericano."

Como profecía a sus palabras, efectivamente, otros han conseguido otras tantas Partidas Perfectas en la coin-op del *Pac-Man*, pero *Billy Mitchell* fue el primero.



- 2K INTO THE FUTURE -

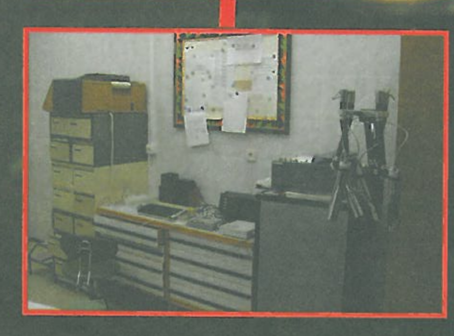
ATARI CUIDA POR TU SALUD











Una historia un tanto sorprendente: en el *Faculty Hospital Motol de Praga*, República Checa, más concretamente en el *Departamento de Cardiología Infantil*, se utiliza un ordenador de 8 bits Atari 800XL para observar si las partes superior e inferior de los corazones de los niños pacientes habían evolucionado favorablemente después del parto y se habían desarrollado satisfactoriamente las diferentes cabidades del corazón, cosa que se produce de forma totalmente natural a los pocos días de nacer, pero en caso de no ser así, se recurre a una prospección médica.

A grandes rasgos, el procedimiento consiste en administrar un isótopo radioactivo a través de un cáteter desde el antebrazo izquierdo hasta el corazón del paciente, donde la inyección de dicho isótopo es monotorizado siguiéndole el rastro a través del sistema vascular. Recordad que este procedimiento, en el caso que nos ocupa, es administrado a niños de muy corta edad.

El Atari 800XL es utilizado de la siguiente manera:

>Se carga el programa desde cassette al ordenador.
>Se introducen los datos del paciente (nombre, fecha de nacimiento, peso y longitud).
>Se introduce la fecha y hora del momento en el que se produce la operación.
>Se introducen la edad y características del isótopo a monotorizar.
>El programa calcula la cantidad óptima de isótopo a ser inyectada.
>Diversas sondas son colocadas en diferentes partes del cuerpo del paciente.
>El isótopo es inyectado a través del cáteter en el riego sanguineo.
>Durante cinco minutos el ordenador registra los datos recogidos por las sondas.
>Los resultados de las sondas son grabados al cassette.
>Se desconecta el interface que enlaza ordenador y sondas para poder conectar un teletipo (en ausencia de impresora).
>Los resultados son impresos a través del teletipo.

Para otro tipo de exámenes cardiovasculares en personas de mayor edad, tanto en el *Faculty Hospital Motol* como en cualquier hospital se utilizan seguimientos a través de ecografías, necesitándose un isótopo de muchar mayor densidad radioactiva y un tiempo de exposición del paciente de alrededor una hora, por ello es comprensible que la metodología expuesta sea la habitual en bebés y recién nacidos.

Vamos, que si con un Atari 800XL se aseguran un funcionamiento y unas prestaciones sin sobresaltos ni imprevistos, no hay razón para arriesgarse con nuevos dispositivos y nuevos riesgos.



EL AMO DEL MUNDO

Aparecen máquinas nuevas y juegos nuevos pero cuando aparece un título que rememora a algún juego pretérito se auguran unas ventas masivas. ¿Por qué?

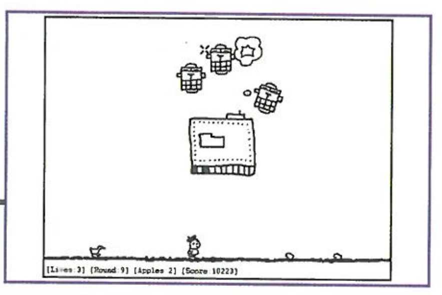
Que un calco de un juego vintage aparezca sobre un nuevo soporte es comprensible que provoque una riada de ventas, ya que a fin de cuentas tenemos el mismo juego otra vez, pero que aparezca un juego nuevo con el mismo nombre que el original, o incluso con un lavado de estilo, gráficos y concepción radicalmente distintos ¿qué es lo que hace que el comprador se decida por este juego, y para más sorpresa, le guste?

Por una parte tenemos la parte nostálgica, pero si el nuevo título es radicalmente distinto ¿existe alguna reminiscencia sobre las sensaciones que provocó el juego original en su momento? Tambien existe el factor de la continuidad, la secuela con más medios y más capacidades del título original, pero si el título nuevo como unidad independiente no aporta nada excepcional en cuanto al resto de títulos contemporaneos ¿por qué ha de gustar por igual? ¿Porqué tiene el mismo nombre?

Todo parece girar en torno de una conciencia colectiva que solamente recuerda aspectos aislados del total, se recuerdan más las sensaciones vividas que no el objeto causante de las mismas, y se espera mediante la adquisición de un nuevo juego de idéntico nombre o de relación con el original sirva como percutor para volver a sentir las mismas experiencias. Y si no las provoca no hay problema, es la autosugestión la que hace que las similitudes y/o referencias se asimilien como si de las pretéritas se tratasen.

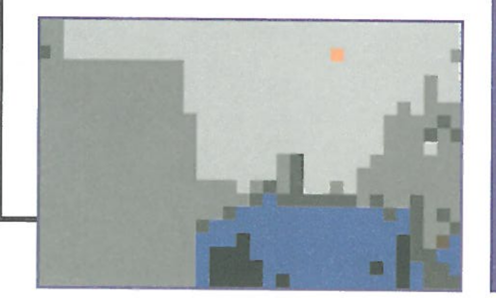
Ésto mismo, además de percibir de forma distorsionada los títulos nuevos, ya que se ven con sentimiento retrospectivo antes que como valoración actual, tambien provoca que el recuerdo de los juegos originales tambien se desvirtúen, se recuerden de otra manera, se readapta la originalidad bajo un aspecto más moderno, se recrea el como era con una mirada relacionada con la distorsión acondicionada.

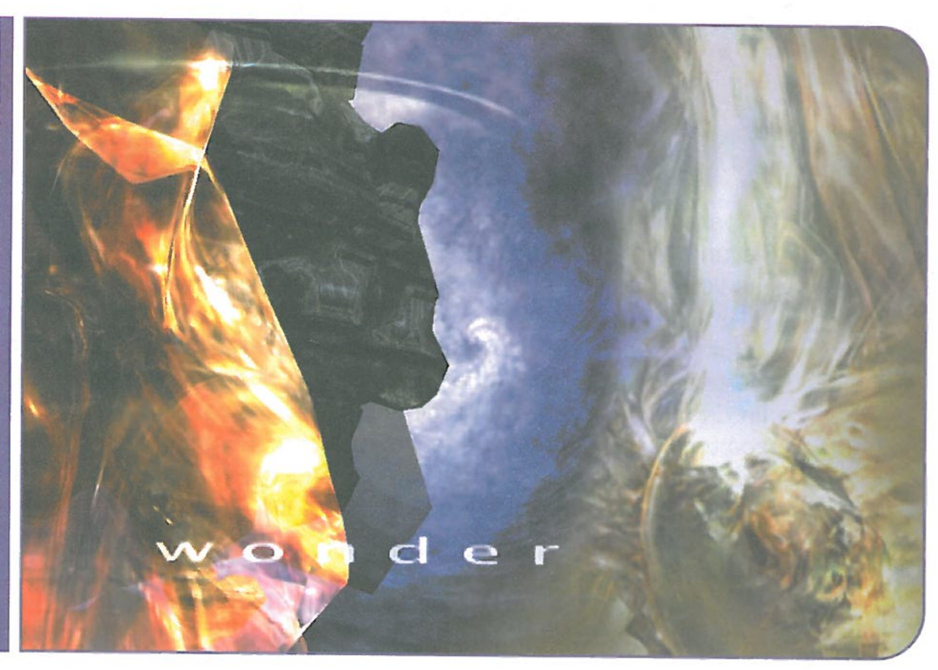
De modo generalizado, es esta conceptualización acondicionada la que promueve las modas retro, recordando y reviviendo solamente los aspectos más felices y enmascarando detrás de humaredas alegres los aspectos más crudos y realistas. El Amo del Mundo debe estar sonriendo y frotándose las manos viendo como la gente es feliz inventándose un pasado a medida, un mundo de chocolate y pasteles que a cada año que pasa son más sabrosos y más recargados en endulzorantes, aditivos y glutamato.



1 · Yard Invaders

2 · Hi-Res! De ochoporocho





En los pasados días del 31 de Octubre hasta el 3 de Noviembre se celebró en la ciudad condal, exactamente en el *Centro de Cultura Contemporánea* y *Mercat de les Flors*, la decimotercera edición de *Art Futura.* Un evento que se ha consolidado como el foro más importante de España dedicado a las implicaciones sociales, culturales y artísticas de la tecnología digital y los nuevos medios. Cuatro días de conferencias, exposiciones, actuaciones en directo, proyecciones, seminarios y presentaciones especiales.

Las múltiples conferencias dieron fruto tanto a los miembros de las mismas como a los oyentes de opinar para ver los diferentes puntos de vista que concierne tanto a la industria del videojuego actual y la retro en relación con el arte. Posiblemente, *The Art of Gaming,* haya sido la conferencia más interesante por eso desde estas páginas ofrecemos una síntesis de lo que ofreció dicha tertulia:



MicroMusic

Desde hace varios años, el mundo del arte digital se ha interesado por el discurso y la estética de los videojuegos. Sin embargo, hasta hace poco este interés no ha sido mutuo. Juegos comerciales publicados en los últimos años como *Rez* de *Sega* (un juego claramente inspirado en los principios estéticos de la obra de **Kandinsky**) o *Ico* de *Sony*, una aventura gráfica de estilo impresionista, evidencian que los videojuegos pueden estar abandonando la obsesión por el realismo y el naturalismo y entrando en una nueva fase más ambiciosa basada en la subjetividad artística. ¿Empiezan los diseñadores de videojuegos a asumir su papel de artistas? Una conversación especulativa y critica entre **Ernest Adams**, diseñador de juegos para *Electronic Arts* (*Madden NFL*) y especialista en videojuegos y arte, y **Gonzalo Suárez**, padre de *Commandos* y *Commandos 2*, considerado el diseñador de videojuegos español de más prestigio internacional.

Conferencia sobre videojuegos independientes

Como cualquier otro arte, la creación de videojuegos necesita de voces independientes que trabajen mas allá de los dictados comerciales de la industria. Los americanos *Gamelab*, los franceses *TeamChman* (autores del popular juego on-line multijugador *Banja*, premiado en la edición 2001 de *Ars Electrónica*) y los españoles *Innothna* están inventando nuevas formas de jugar y explorando barreras estéticas que no se encuentran habitualmente en las consolas de hoy en día.

El estudio neoyorquino *Gamelab*, liderado por el reconocido artista digital **Eric Zimmerman**, se ha convertido en la compañía que abandera el movimiento de la inde-

artFutura 2002



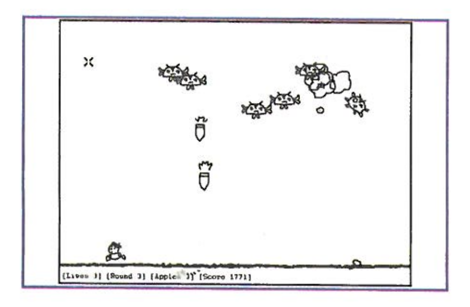




pendencia en el diseño de juegos. Su trabajo se caracteriza por explorar narrativas y estilos visuales que no se encuentran normalmente en los juegos comerciales, y por emplear la tecnología más cercana y asequible.

Conferencia sobre *Game-Boy Sound Lab*

La *Game-Boy* de *Nintendo* ha sido y es la consola portátil más popular. Hace poco se ha convertido además en una herramienta de creación musical. Programas como *Musicbox*, *Carillon Editor & Littlesounddj* han abierto el camino para crear música en la *Game-Boy*,



Yard Invaders*, original revisión del famoso *Space Invaders

mientras la comunidad de *Micromusic* ha ayudado con su distribución *on-line* y *off-line*. **Nanoloop** y **Nullsleep** son músicos que han unido su pasión por los juegos, la programación y la música en esta consola mítica.

Exposición de *Ochoporocho* *videojuegos, abstracción y simplicidad*

Artfutura continuó su exploración del videojuego como nuevo medio de especulación artística a través de *Ochoporocho*, una exposición que convocó a algunas de las figuras más importantes del arte digital, el diseño de interactivos y la creación independiente de juegos alrededor de una idea común: recuperar los valores de simplicidad, abstracción y jugabilidad que caracterizaban a los antiguos videojuegos de ocho bits.

Mientras la industria de los videojuegos se vuelca en desarrollar tecnologías cada vez más sofisticadas y persigue el naturalismo como único horizonte estético, todo un movimiento de creadores independientes que operan principalmente en la *Red* proponen una ideología distinta. Frente a los millones de polígonos por segundo, la sencillez de líneas del *wireframe* o la estética del *píxel*; frente a lo “cada vez más real”, la abstracción y sencillez icónica de *Pong* o *Space Invaders*. Frente a las consolas y las aceleradoras gráficas, la flexibilidad de tecnologías asequibles como el *Flash*, el *Shockwave* o la modificación de juegos comerciales. El título que más impresionó en este evento fue *Yard Invaders*, una revisión descarada y *“naif”* de uno de los juegos más populares de la historia, el famoso *Space Invaders*. Los marcianos han sido reemplazados por abejorros; la astronave por un niño regordete, y el espacio exterior por el patio trasero de las típicas hileras de casas adosadas británicas. En vez de *píxeles*, encontramos un juego que más que diseñado ha sido garabateado en la pantalla.

Yard Invaders es una evocación de la inocencia y el sentido de diversión pura e instantánea del juego en que está basado.



Representa como ningún otro los valores que caracterizaban a los clásicos de la primera edad de los videojuegos: sencillez expresiva y el deleite de la jugabilidad inmediata. Este curioso programa forma parte del proyecto *Robotduck* que trata sobre unos juegos hechos "a medida" por el británico **Benjamin Pratt**, un virtuoso del *Macromedia Director* que difunde sus obras exclusivamente en Internet (*www.robotduck.com*). Represen-tante de la independencia más absoluta en el medio, **Pratt** es capaz de hacer trabajos tan sencillos y mínimos que se pueden jugar con un solo dedo.

Exposición de *Playtime*

La música electrónica y la cultura del "*gaming*" proceden de las mismas raíces tecnológicas , *hardware* doméstico barato que permite autonomía creativa y genera una gran obsesión popular. Mientras las corporaciones gigantes del videojuego controlan ya presupuestos *"hollywoodienses"*, la cultura de juegos (como la cultura de la música electrónica) combina el *underground* y lo comercial en un *mix* audiovisual alegre e irreverente. *Playtime* sacó los juegos de la sala de estar para presentar una selección ecléctica de artistas que trabajan en las fronteras entre los videojuegos, el arte y la *performance*. El público jugó a una cuidada selección de títulos cuyas imágenes y sonidos se sumaron a veces al *mix* audiovisual, en un espectáculo creado conjuntamente por artistas y publico. Gracias a equipos como *Micromusic.net*, conocidos por sus actuaciones calidas, tratándose de una comunidad *web* descentralizada formada por grupos y músicos y rescataron para esta ocasión el legado sonoro de la era dorada de los videojuegos, y exploraron las posibilidades musicales de los microordenadores y las consolas de mano obsoletas.

Grupos y trabajos destacados en esta exposición:

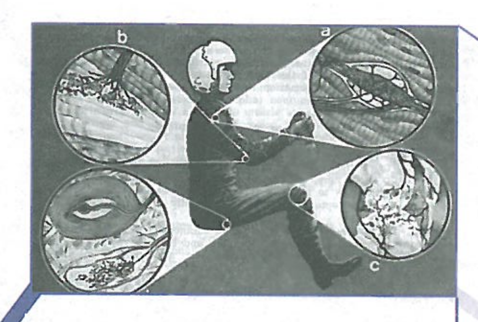
-*Teamtendo* (Francia),
Este grupo del país vecino ha creado un juego protagonizado por dos ardillas que adoran jugar con videojuegos. A veces se disfrazan de personas para vivir con comodidad en el anonimato en Paris. Además han rodado una película sobre su vida en el mundo de los humanos que enseñarán durante su periplo.

http://www.teamtendo.net

-*Gwem & Gwemettes* (Gran Bretaña),
Gwem es un músico de *Atari* y *geek* tecnológico que toca *pop* y *punkrock* de alto nivel. Su hit *"FYMW"* es un habitual en los *sets* de *DJs* como *Cylob*.

http://www.preromanbritain.com/gwem/

-*WangaN'Monsta* (Suiza),
Wanga forma parte del núcleo central de miembros de *Micromusic*, y ha sido el director musical de los eventos de *Micromusic* en Amsterdam, Berlín y Moscú. Este proyecto es una mezcla de las melodías de *Game-Boy* de **Wanga**



con los **techbeats** incendiarios de **DJ Monsta**.

-The C-Men (Holanda),

Julian Van Aalderen (1976) y **Sjors Trimbach** (1974) se graduaron en el departamento de *Media Art* de la Academia de Artes e Industria de *Enschede*. Desde 1999 trabajan como los *C-men veejays*. Todo su trabajo lo realizan con dos ordenadores *Amiga 1200*. Con la ayuda de la herramienta para *VJs MNU2/3*, pueden alterar sus animaciones de baja resolución sobre la marcha.

http://www.geocities.com/thecmen

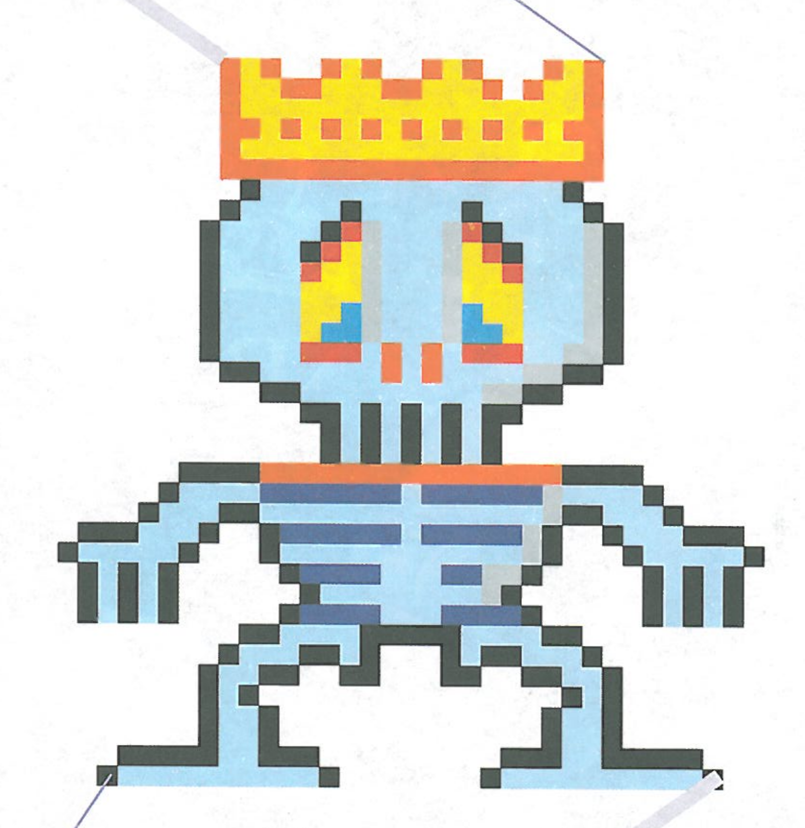
Invitado especial: **Alex Martín**,

Uno de los pioneros de la música electrónica española. Un creador con múltiples caras, entre otros, *Oxident Audios*, *Reboot*, *Arexx*, *Alex Martin Ensemble*, *A3K*, *Full Duplex*.

En *Playtime* nos deleitó con un *"live set"* de *Commodore 64*, sintetizador a base del legendario *"SID chip"*, con el que Alex ha tenido una historia de amor desde la temprana edad de 10 años, puro *"old skool"* con sonidos de juegos.

Y para finalizar

...destacó como novedad en este certamen anual la incorporación de *Bcnparty*, un evento dedicado a la programación creativa que aglutina a los grupos de nuestro país pertenecientes a la llamada *"Demoscene"*. Los visitantes a *Artfutura* pudieron también acceder al recinto de esta *party* que tuvo lugar en el *Casinet d'Hostafrancs* de *Sants* entre el 1 y el 3 de Noviembre. Las *Demos* son una forma de expresión artística de la creación por ordenador. Es un proyecto común que agrupa todos los campos: música, programación y gráficos. Los *Sceners* son los miembros de un grupo que se dedican a hacer demos. Un grupo lo forman programadores, también llamados *coders*, grafistas, músicos y otros amigos que colaboran aportando ideas o cosas puntuales. Cada miembro tiene un pseudónimo o *"nick"*, con el que es conocido en la *"scene"*, que es el mundo de la creación de demos.





En esta tercera edición *Bcnparty* se reunieron jóvenes creadores del arte audiovisual de toda la península, que hicieron uso de sus ordenadores personales realizando proyectos de acabado profesional con pocos recursos. Durante los tres días los participantes se alojaron, durmieron y comieron en la misma party además de traer sus propios ordenadores de casa, pusieron en común sus conocimientos, sus últimas creaciones, participaron en concursos, acudieron a conferencias y visualizaron en pantalla gigante las últimas producciones audiovisuales *scene* del año de todo el mundo. *Bcnparty* no es una party de juegos, es una *party* donde solo hay creatividad y arte audiovisual. Para más información sobre las actividades de *Bcnparty* visitar

www.bcnparty.org

Esto fue lo mejor que nos ofreció *Artfutura* y esperemos que el evento de este año citado para los días del 9 al 12 de Octubre, mantenga o supere el mismo nivel en cuanto a videojuegos se refiere.

www.artfutura.org

Manjimaru

BIOGRAFÍA DE *"GONZO"*

Gonzalo ha sido el diseñador y director de todas las ediciones de la saga de *Commandos*: *"Commandos: Behind Enemy Lines"*, *"Commandos: Beyond the Call of Duty"* y *"Commandos 2"*, que ha sido editado tanto para PC como para las consolas *PlayStation 2* y *Xbox*. Anteriormente, en 1997, participó en el proyecto *"HeadHunter"* junto con **Javier Arévalo** antes de asociarse con **Ignacio Pérez** y **Javier Pérez** para formar *Pyro Studios*, pero en realidad **"Gonzo"** llevaba ya en el mundo de los videojuegos desde 1984, cuando empezó en la productora *Opera Soft* donde creó títulos tan conocidos como *"Goody"*, *"Sol Negro"*, *"Mot"* y *"Crazy Billiards"* para los diferentes ordenadores de 8 bits que reinaban aquella época. En 1989 dejó *Opera* para desarrollar el videojuego *"Arantxa Sánchez Vicario Tennis"* y trabajar en diversos proyectos de desarrollo de diseño gráfico y sistemas gráficos de telecomunicaciones. Como dato anecdótico inició su carrera en la industria del cine, en 1977, donde llegó a trabajar como asistente de dirección en *films* como *"Epílogo"* y *"Jardín Secreto"*.



ARVIRAGO ENTERTAINMENT

Arvirago es una empresa dedicada a la producción de videojuegos, es decir, un *"Developer"* y está compuesta por un grupo de 12 personas (pero aumentará con el paso del tiempo). La compañía fue formada en el año 2002 por **Gonzalo Suárez** y **Jon Beltrán de Heredia** (Jefe de Programación de *Commandos*), e inició sus actividades en septiembre del mismo año cuando el equipo acabó la producción de *Commandos 2* en versión consolas y de inmediato empezó su andadura con el desarrollo de *The Lord of the Creatures*, un juego que cataloga diferentes géneros como la estrategia, rol, aventura y acción. Todo un universo mitológico-medieval que incrementa su jugabilidad con la opción de multijugador *on-line*.

Esperemos que los altos costes y los dos años y medio de producción nos deleiten con una original obra maestra.

ENTREVISTA A

"GONZO" SUáREZ



"Gonzo" Suárez aprovechó *Artfutura 2002* para presentar su flamante compañía *Arvirago Entertainment* y el título que está desarrollando la misma, *The Lord of the Creatures* y como no podía ser de otra manera, el equipo de **Retro Games** abordó a este genial diseñador con unas suculentas preguntas. Pasen y lean:

SITUACIÓN ACTUAL DEL VIDEOJUEGO

-En una panorámica internacional, ¿Como consideráis el actual momento del videojuego? ¿Y a nivel de nuestro estado?

El videojuego se encuentra en un momento de plena expansión: cada vez llega a más capas de la sociedad, se universaliza tanto como pueda ser el cine. Al ser un medio tan joven, va llegando a todos los estratos de edad, y está encontrando la manera de llegar al público femenino. En nuestro estado se dan estos mismos fenómenos. En cuanto a producción, España cuenta sólo con una pequeña industria que puede generar producto propio. Esto es una situación anómala, panorama que cambiará en los próximos años con un crecimiento sostenido a partir de los núcleos de producción actuales.

-¿Pensáis que alguno de los tres sistemas caerá en el olvido o seguirán teniendo un lugar para subsistir?

Parece aún pronto para vaticinarlo, *PlayStation 2* tiene una base importante en todos los territorios, por lo que tiene una vida asegurada, *Xbox* se ha hecho con un mercado autosuficiente en Estados Unidos y lo tiene más difícil para competir con PS2 en el resto de los mercados, y *Nintendo* parece poder sobrevivir con un público fiel en el mundo entero (pero especialmente en Japón). Todas las casas están interesadas en mantener su consola durante unos años, ya que las transiciones son siempre duras, por lo que la convivencia se puede mantener durante varios años aún.

-Si bien hubiese cambios en cuanto a popularidad, ¿que sistema creéis que ganaría "terreno", GameCube o Xbox?

Son sistemas enfocados a públicos muy distintos, por lo que es fácil que ambos convivan sin hacerse daño entre ellos. *Xbox* ha funcionado bien en el mercado norteamericano porque se adapta a sus gustos, mientras que *GameCube* es un sistema orientado al mercado japonés y a un público afín a sus gustos.

-Se está viviendo un ligera recesión en las ventas de tarjetas gráficas para PC a nivel mundial. ¿Podría ser debido a los nuevos sistemas de entretenimiento de Nintendo, Sony y Microsoft?

Hay varios factores que contribuyen a esto: la recesión a nivel general influye, pero sobre todo la percepción actual de que comprar una consola ahora permitirá jugar durante varios años decanta la opción contra el PC, que crece cuando las consolas están en transición y el usuario prefiere no invertir en una consola con el riesgo que ello conlleva.

-¿Cuál es el "secreto" en la saga Commandos para haber conseguido los primeros puestos de ventas

en países tan diferentes como España, Francia, EEUU, Japón o Corea del Sur?

El "secreto" no se puede saber realmente, pero lo que te puedo contar es que hacemos los juegos con un gran cuidado en todos los aspectos: ofreciendo una propuesta de juego innovadora, en la que el jugador no sienta que está volviendo a jugar a "lo mismo", y dando un aspecto atractivo al juego.

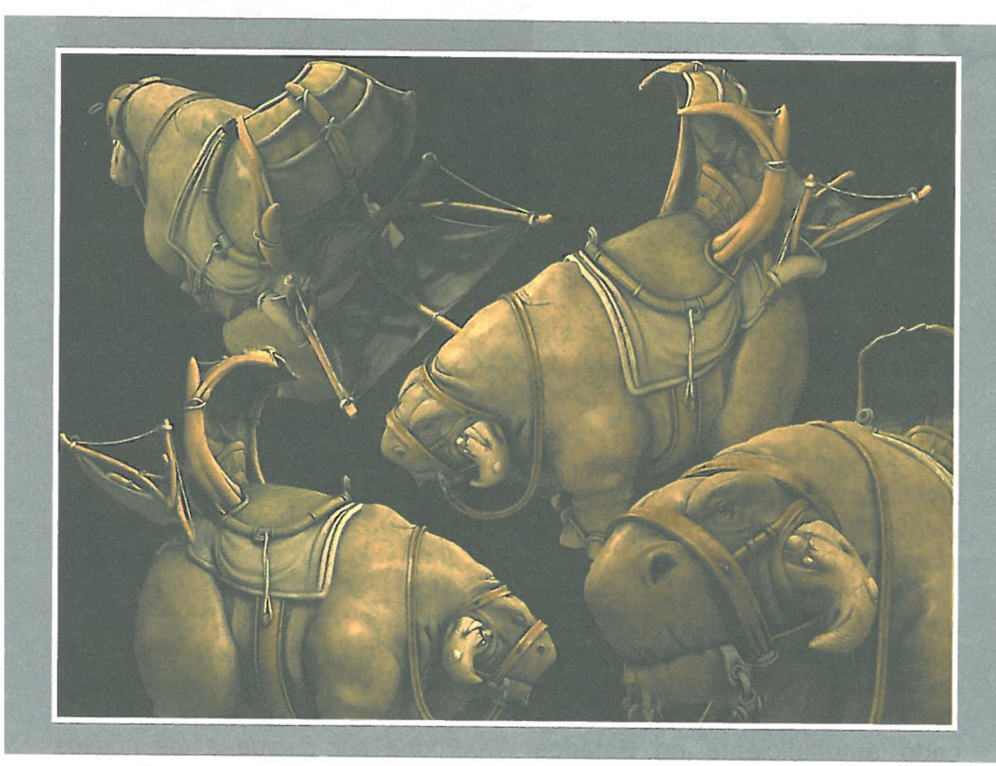
Además, es necesario agradecer que **Ignacio Pérez** apostara en 1996 por arrancar la producción de un videojuego AAA en un país donde nadie apostaba por un desarrollo ambicioso.

-Hemos podido observar en la presentación de Arvirago Entertainment, que habéis querido ofrecer una perspectiva desde dentro de vuestra empresa, dando a conocer la particular visión del funcionamiento del mundo del videojuego. Nosotros daremos a conocer encantados vuestra mentalidad de trabajo para que futuras empresas y gente con aptitudes para el mundo del videojuego tenga una referencia de como enfocar sus proyectos, y como llevarlos hasta el mercado. Sin duda alguna nos ha sorprendido este gesto, aún así. ¿Tenéis pensado incentivar de algún otro modo la producción de videojuegos en nuestro país?

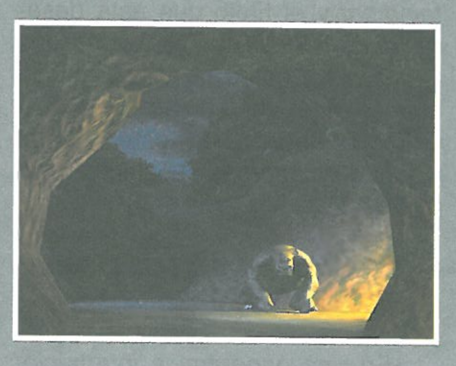
Nosotros tomamos nuestras iniciativas para nuestros propios desarrollos, pero en un país sin industria esto implica necesariamente formar la industria desde cero. Todo el talento que viene a trabajar con nosotros tiene la ocasión de aprender una profesión, y luego emplear esta experiencia para abordar otras producciones. Siendo esto únicamente un factor de la ecuación, es la base en la que nos apoyamos para generar un crecimiento sostenido del propio tejido de producción.

-En un breve comentario en Art Futura, Jon Beltrán comentó que simplemente sabiendo el lenguaje C uno se puede hacer un hueco en el mundo de la programación. ¿Que otros pasos recomendaríais a toda esa gente que quiere introducirse pero no sabe por donde empezar?

Requiere una formación en la filosofía de la disciplina en cuestión, y sobre todo esto frente a una vocación continua de manejar nuevas herramientas. Si alguien quiere aprender programación de videojuegos, puede hacerla toda en C y su aprendizaje recorrerá todos los aspectos de programar un videojuego (en lugar de aprender un sinnúmero de lenguajes, técnicas y algoritmos, y no realizar ningún proyecto). En el caso de un grafista, es más importante adquirir una visión para la estética y ponerla en práctica con una única herramienta que aprender a manejar todas las herramientas de modelado que hay en el mercado. Las herramientas, los lenguajes, etc... se aprenden con facilidad después si la base es sólida.







-Habiendo obtenido la reputación del mejor diseñador de videojuegos español, ¿Se atrevería Gonzalo Suárez a presentar un dossier al gobierno español en busca de apoyo para el sector?

Son cosas que van muy lentas y habrá que ver con el tiempo... **Ignacio Pérez**, Director General de

Pyro Studios, ya ha hecho algún esfuerzo en este sentido, y en algún momento puede ser interesante aunar fuerzas de todo el sector para darlo a conocer en el ámbito institucional.

-Para acabar con vuestra perspectiva del videojuego actual, ¿En qué cambiaríais el desarrollo del videojuego común?

Dar a conocer la solidez de la producción con experiencia – la producción es una industria sumamente estable, donde los videojuegos que funcionan en el mercado son productos de las mismas personas con la capacidad de producirlos.

SOBRE ARVIRAGO

-En la presentación de Barcelona, en la exposición Art Futura 2002, comentasteis que por ahora sois trece personas y aspiráis llegar a formar tres grupos de 60 personas. Eso es un esfuerzo económico enorme que pensáis cubrir con futuros éxitos como The Lord of the Creatures. ¿No es así? ¿Qué capital económico dispone Arvirago Entertainment en su primera etapa?

El crecimiento será sostenido sobre la producción que abordemos. Inicialmente arrancamos un único proyecto, y sobre el crecimiento de este equipo abordaremos el segundo proyecto en "prototipado". Tanto para la producción como para la inversión, la forma sana de lanzar una empresa de esta envergadura es un proceso sostenido en varios años. El capital inicial es propio, con algunas participaciones que todavía no es conveniente hacer público.

-Arvirago Entertainment ha nacido con la mentalidad de producir videojuegos de alta calidad. Mencionasteis en vuestra presentación que por lo menos estaréis dos años con The Lord of the Creatures. ¿Habéis barajado la posibilidad de intercalar proyectos sencillos y de bajo coste entre las grandes producciones?

Arvirago se concentra en producciones AAA, orientadas al mercado internacional y en multiplataforma. No descartamos otro tipo de producciones, pero serían algo separado de los proyectos principales para poder concentrarse en ambos focos.

-En la rueda de prensa explicasteis que The Lord of the Creatures tendrá un arte plástico gracias a sus fuentes de luz y sus sombras en tiempo real. En un tema que está siendo tan explotado en la actualidad como es la iluminación. ¿Que será lo que haga a The Lord of the Creatures distinto al resto, o más llamativo?



Más que en la tecnología, nosotros enfocamos el objetivo gráfico en la estética y realizamos la tecnología que la permite. Otras artes con un recorrido más amplio, como la pintura, el cine o la ilustración, muestran la gran riqueza de enfoques que aún no están presentes en el videojuego.

-¿En qué detalles técnicos os fijáis más o le dais más importancia a la hora de desarrollar un producto?

Nosotros enfocamos todo el desarrollo al juego en sí mismo, a la propia experiencia de juego y al aspecto con el que el jugador la percibe. Después, la técnica es esclava de lograr este objetivo, por lo que los detalles técnicos vienen marcados por el objetivo de juego.

-El sistema de The Lord of the Creatures ofrece estrategia en tiempo real centrada en grupos de bestias a los que debemos capturar, coleccionar y entrenar. ¿No es así? ¿Existirá uno o varios protagonistas iniciales, o solo participarán en la acción las criaturas que habitan en el mundo del juego?

Habrá un personaje protagonista, de una clase especial y diferenciado del resto de las criaturas, que será el *"alter-ego"* del jugador para controlar las criaturas del mundo del juego.

-La formula de capturar y usar enemigos ha sido ya usada en muchos juegos, como Pokémon, Kartia, Dragon Quest V entre otros. Sin embargo por lo que hemos podido observar, el sistema de juego será mucho más estratégico que en los anteriores mencionados clásicos. ¿Como recomendaríais definir vuestro nuevo juego?

Nosotros tendemos a no definir el juego – buscamos una fórmula de jugabilidad para proporcionar un juego nuevo al jugador, y aunque el conocimiento de otros juegos sin duda influye, creamos un sistema nuevo en función de los elementos que van surgiendo de los requerimientos del propio juego.





-En la demostración del juego en tiempo real que mostrasteis en la presentación en Art Futura, pudimos observar que el motor gráfico pese a estar en unos primeros momentos, presentaba figuras muy detalladas y con animaciones sorprendentes ¿Cuantos personajes pretendéis que soporte el "engine" con esa media de calidad?

El motor que tenemos ahora todavía es una versión primera que ha de optimizarse mucho, por lo que la calidad será mejor. El número de figuras de detalle completo que habrá en la pantalla podrá ser alrededor de 16 (8 por contrincante), aunque podrá haber bastantes más en momentos puntuales.

-¿Que requerimientos mínimos para PC tenéis pensado usar?

Nosotros apuntamos siempre el juego a los PC´s de gama alta al momento de arrancar el proyecto, lo que hace que tras el tiempo de producción funciona bien en ordenadores de gama media. De todas maneras, prepararemos configuraciones para que los jugadores con ordenadores más modestos puedan jugar.

-Tal y como están ahora las cosas. ¿Qué postura adoptáis a la hora de elegir los sistemas en los que trabajar?

Diseñamos juegos para todas las plataformas, de manera que luego se pueden adaptar fácilmente para jugar tanto en PC como en consola, y el proyecto en el que trabajamos también se presta al juego *on-line* persistente. Todas las plataformas actuales son de una gran potencia, por lo que nos planteamos las versiones para PC, *PlayStation 2*, *Xbox* y *Gamecube* como claras candidatas.

-A la hora de pronunciar sus productos como multisistema. ¿Hace referencia a las tres plataformas y PC? ¿Tenéis pensado en algo para la portátil de Nintendo?

Desarrollando *Commandos*, hicimos incluso un prototipo en *GameBoy* (¡aunque no llego a ver la luz!). Todavía es pronto para detallarlo, una versión en *GameBoy Advance* puede ser muy interesante y no lo descartamos en absoluto.

PREGUNTAS RETRO

-¿Por qué y cómo os metisteis en el mundo del videojuego?

A mi me atraía (ingenuamente) la posibilidad de crear un mundo uno mismo a partir de la imaginación y un ordenador. Digo ingenuamente porque las cosas no son ya así...

-¿Cómo influyó Opera Soft en la "Edad Dorada" del software español?

Opera Soft, aunque tuvo unos cuantos títulos entre los más vendidos, sobre todo aportó el control de la tecnología del momento, con la capacidad de hacer juegos para todas las plataformas y aprovechar las particularidades de cada máquina.

-¿El motivo del por qué dejaste de trabajar o participar de forma activa en Opera Soft, es similar a los mismos motivos qué tiene el abandono de Pyro Studios a favor de Arvirago Entertainment?

El hecho de salir de *Pyro Studios* no debería llamarse un abandono – *Pyro Studios* es una productora importante y está en una buena posición para seguir desarrollando videojuegos de gran calidad, y en estos momentos es beneficioso que haya otras iniciativas de producción al margen.

-¿Qué recuerdas con más cariño de la etapa de ordenadores de 8 bits.?

El hecho de trabajar en solitario y poder crear un videojuego en todas sus partes, sin que el trabajo se convirtiera en una superproducción a gran escala.

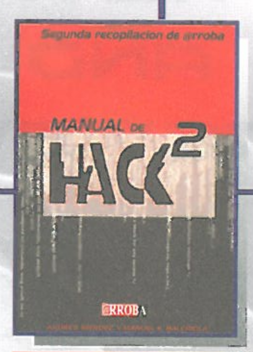
Manjimaru



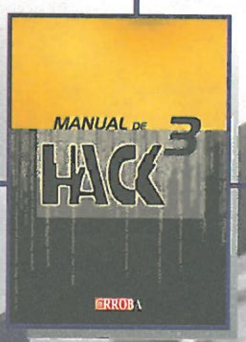
COLECCIÓN 



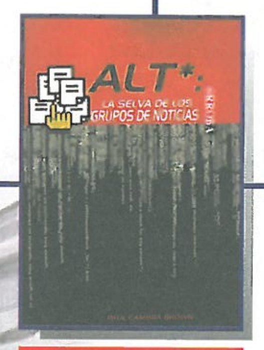
214 páginas
8,99 Euros 1



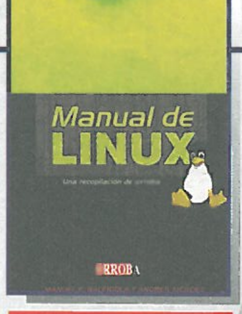
128 páginas
8,99 Euros 2



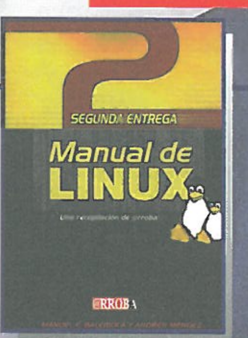
128 páginas
9,95 Euros 3



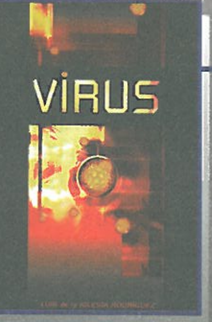
192 páginas
7,78 Euros 4



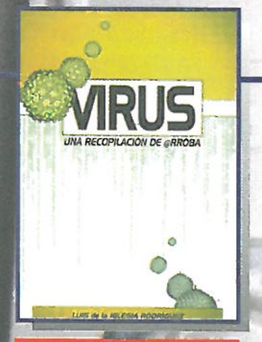
128 páginas
8,99 Euros 5



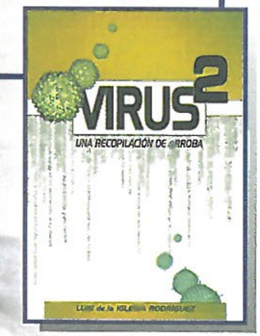
128 páginas
8,99 Euros 6



146 páginas
8,99 Euros 7

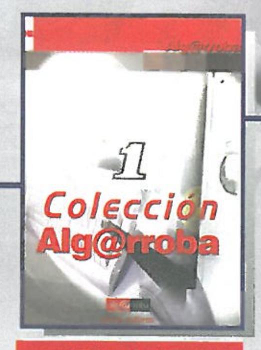


128 páginas
8,99 Euros 8

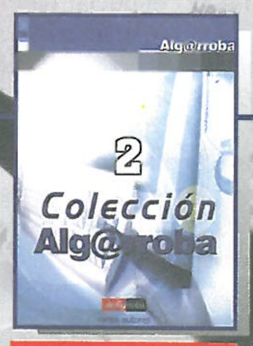


96 páginas
9,95 Euros 9

COLECCIÓN ALG@RROBA



128 páginas
8,99 Euros 1



128 páginas
8,99 Euros 2



96 páginas
8,99 Euros 3



96 páginas
8,99 Euros 4

Envia tu pedido a:MegaMultimedia. Cno. San Rafael 71. 29006 Málaga. O llamando al Tf: 952 36 31 43.
También en www.megamultimedia.com/arroba

@RROBA

COLECCIÓN @RROBA

1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐

COLECCIÓN ALG@RROBA

1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐

¡¡OFERTA!! **Comprando tres o más libros te regalamos otro más a elegir:** ____________

Nombre ____________

Dirección ____________ **Cod. P.** ____________

Apdo.C. ________ **Localidad** ________ **Provincia** ________ **Telf.** ________

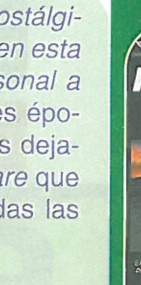
Correo electrónico ____________ **FIRMA:**

FORMA DE PAGO

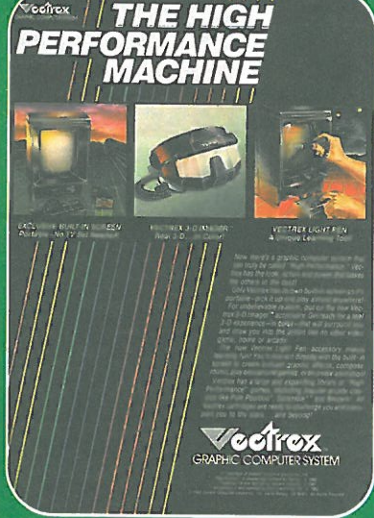
- Talón Nominativo **MegaMultimedia** ____________
- Transferencia a **Banesto, nº cuenta: 0030 4078 11 0293456273** ____________
- Visa.N. ____________ Cad ____________
- Reembolso ____________

Aviso a suscriptores:
Se pone en conocimiento de los actuales suscriptores que se está informatizando el proceso de envío de suscripciones, quedando recogidos los datos que tenemos de cada suscriptor en un fichero informático, sobre el cuál se tendrá todos los derechos recogidos en la ley. Si quiere más información al respecto, no dude en ponerse en contacto con nosotros.

RETRO AND REVIEW



Bienvenidos a la que tal vez sea la sección más nostálgica y apreciada de la revista. Como su nombre indica, en esta sección describiremos desde un punto de vista personal a los soportes vintage más influyentes de las diferentes épocas del entretenimiento lúdico. Y lógicamente, no nos dejaremos en el tintero a todas aquellas piezas de *software* que convirtieron y convierten en mitos electrónicos a todas las máquinas.



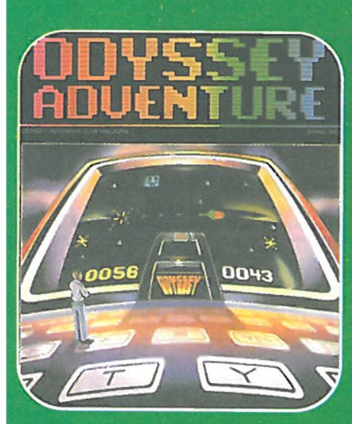


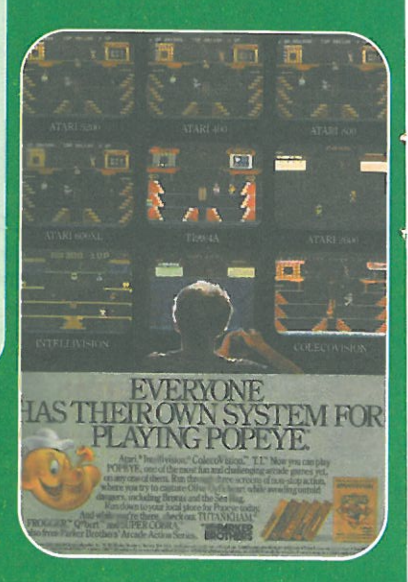
Todo el equipo de **Retro Games** queremos plasmar en estas páginas una forma dinámica, sencilla, acogedora y también lo más culta posible de transmitiros una información que siendo todos conscientes a lo mejor sorprende a muy pocos o tal vez a todos (eso depende de vosotros) pero el verdadero objetivo de esta sección es transportaros en un viaje en donde el espacio/tiempo perdió el rumbo hace mucho pero que mucho tiempo, embriagaros de aquellos recuerdos que os hicieron soñar y transformar algún día durante unos minutos, por ejemplo, en un caballero que tenía que rescatar a la princesa de turno o nos divertía tomando el papel de un fontanero bigotudo.





En este primer número hemos hecho especial hincapié en los sistemas de hasta 8 bits. mejor conocidos como *Magnavox Odyssey, Videopac, Coleco Vision, IntellVision, Vectrex, Atari 2600, 5200, 7800, Spectrum, Amstrad, Commodore 64, MSX, Nec PC-80/PC-88* y *Arcade*. No están todos los que son pero si son todos los que están en esta primera sección por lo menos. Para próximos números no nos olvidaremos de los 16 y 32 bits., ni de las consolas portátiles, ni tampoco de las que no fueron tan portátiles (¡o sí lo fueron!) pero nunca salieron de la "meca" del videojuego, Japón. O de otras tantas máquinas que no salieron de sus países originarios.

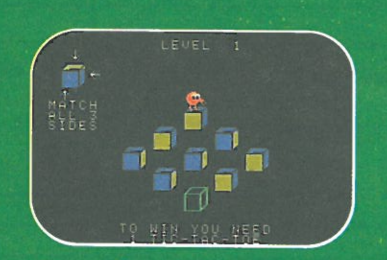




Para que este "viaje" por el tiempo sea más cómodo, esperamos vuestros *e-mails* con las sugerencias y críticas correspondientes que servirán para ir mejorando.

Manjimaru
manjimarujp@yahoo.co.jp





ODYSSEY

La primera consola de videojuegos doméstica: sin CPU, sólo 40 transistores, cartuchos sin memoria... y pionera de una revolución. Como todos los pioneros, no sabía dónde iba a acabar lo que estaba empezando.

1972. **Richard Nixon** viaja a China, **Bobby Fischer** gana el título mundial de ajedrez, Las Olimpiadas de Munich son atacadas por el terrorismo, **Nolan Bushnell** funda *Atari*, y sale al mercado la primera consola de videojuegos doméstica de todos los tiempos. Casi nada. El sistema, la *Odyssey* del fabricante de electrodomésticos *Magnavox*, fue un ejemplo de tecnología minimalista difícil de visualizar hoy día.

La *Odyssey*, para empezar, no tenía ninguna clase de microchips. En 1972 los componentes microelectrónicos eran muy caros, y pasarían años antes de que incluso las máquinas *arcade* los adoptaran como norma mayoritaria de arquitectura, usándose sistemas analógicos en su lugar. Esta consola apenas generaba gráficos en el televisor (solo podia generar un punto móvil y barras verticales), sino que el usuario tenía que colocar una plantilla de plástico transparente sobre la pantalla, distinta para cada juego. Los cartuchos no incorporaban ninguna clase de programación, lógica o memoria, siendo simplemente una serie de contactos eléctricos que le indicaban a la circuitería de la *Odyssey* dónde tenía que "dibujar". Aun en estas condiciones, la consola tenía un catálogo de 28 títulos, desde el clásico tenis a galerías de tiro o juegos de casino.



La Magnavox Odyssey fue la primera consola doméstica de videojuegos.

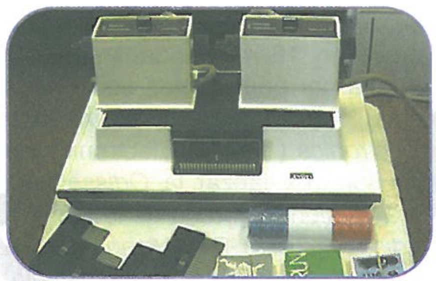
El inventor de la *Odyssey* fue **Ralph Baer**, ingeniero eléctrico, quien tuvo la primera idea de un sistema para jugar sobre un televisor en 1950, la cual no se materializó hasta 1968. Pero *Sanders*, donde trabajaba, no comercializaba ese tipo de dispositivos, así que **Baer** tuvo que pasar cuatro años buscando una firma para sacar el producto al mercado. El resultado fue la *Odyssey*: una hazaña técnica nada desdeñable, sobre todo teniendo en cuenta que pudo haber sido realidad bastante antes...

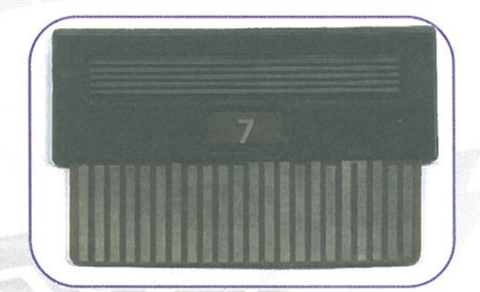
Naturalmente, el sistema parece muy crudo a los tecnificados ojos de los jugadores de hoy. Sus juegos, sin embargo, son sorprendentemente eficaces a la hora de entretener, quizá debido más a la imaginación del jugador que a otra cosa. Pero, ¿acaso no es la imaginación lo que hace que los juegos de anteayer nos parezcan dotados de un cierto indefinible encanto comparados con los de ahora? Ello quizá explique por qué una buena idea vale más que mil polígonos...

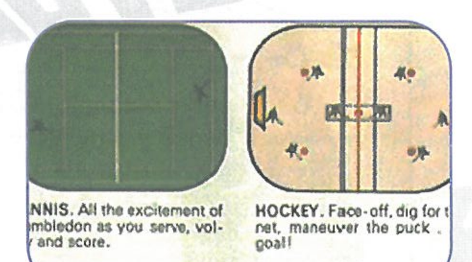


*** Exemptus ***









1.- Ralph Baer
2.- Magnavox Odyssey
3- Cartucho / 4.- Pantallas

VIDEOPAC

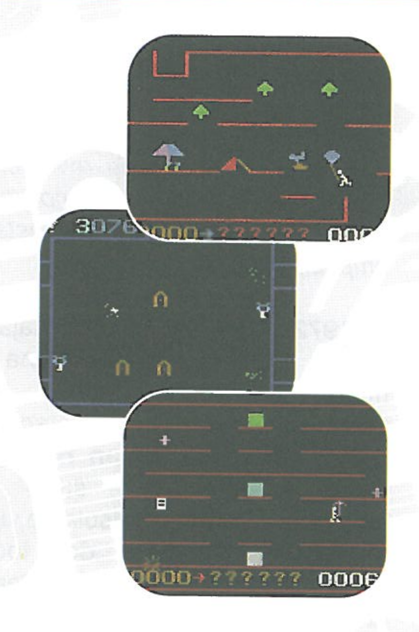
La gran desconocida.

Es simplemente curioso como una consola como la Videopac sigue siendo una desconocida para muchos aficionados, aún siendo la heredera de la mítica Odissey Magnavox. Aunque gran parte de su vida la pasó a la sombra de Atari y Mattel, fue bastante más popular que esta última en Europa debido sobretodo al apoyo de la holandesa Philips (socia en América de Magnavox) y su pretensión de sistema educativo, más que de simple videojuego.

El principio

Es en 1974 cuando *Magnavox* se alía por primera vez con *Philips* para formar *Philips Consumer Electronics* (Philips Electrónica de Consumo) y lanzar la *Odissey100*, una versión mejorada de la primera *Odissey*. En 1977 *Magnavox* ya tiene preparada una nueva consola, la *Odissey2*: un sistema cerrado con 24 juegos, pero la competencia con las cada vez más numerosas HandHelds y la revolución que supuso la *Atari VCS*, hizo desestimar el lanzamiento. Deberíamos esperar hasta 1978 para que Magnavox lanzase definitivamente la *Odissey2* en los USA, y más tarde *Philips* lo hiciera en Europa como la *Videopac G7000*.

La filosofía de *Videopac* es parecida a la que un año después llevara a Mattel a sacar la Intellivision, y es el hacer del entretenimiento electrónico algo más que un juego: convertir la consola en un juguete educativo y un barato ordenador doméstico (a mediados de los 70 tener un ordenador en casa era impensable, y en cierto modo, estos primeros videojuegos demostraron lo factible de llevar alta tecnología a los hogares). A estos efectos *Videopac* venía ya preparada con un curioso teclado integrado en la carcasa de la consola. Este teclado no tenía teclas, si no que consistía en una membrana sensible con los diferentes caracteres dibujados en ella, y era usado tanto en juegos educativos (*Playschool Math*) como en puzzles (*Master Mind, Chess*), o utilidades (*Command, Morse, Newscaster*).



El cláscio aspecto de los juegos de Videopac. De arriba a abajo: Looney Ballon, Killer Bees y Pickete Axe Pete.

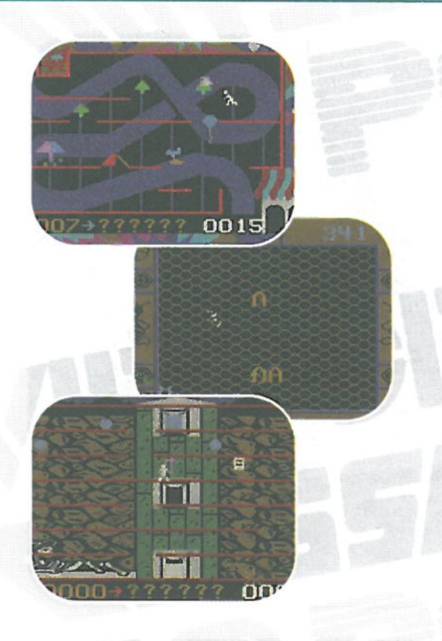
El fin

En 1982, las ventas de *Videopac* estaban lejos de las de *Atari* o





La *Videopac+ G7400*, el modelo europeo de *Odissey3*. Lleva el cartucho *Basic* de *Microsoft* y la necesaria ampliación de Hardware, una constante entre los "extras" como en *Chess* o el modulo *Voice* (arriba derecha)



Muy pocas diferencias se observan entre en los juegos para *Videopac* y *Videopac+*, excepto los fondos añadidos.

Intellvision. Aún así, *Philips* decidió mantener la *Videopac* como muestra de fidelidad a sus clientes y con la certeza de que su máquina estaba encarada (sobretodo en Europa) a un público más adulto, que podía permitirse el coste de los varios "extras" que *Philips* lanzó al mercado para conseguir una experiencia de juego más rica, como el módulo Voice, el juego *Chess* (con hardware extra) o los juegos de la serie *Master Strategy* que combinaban un tablero de juego convencional y el cartucho de *Videopac*. También salía ese año el magazine *Odissey Adventure*, a semejanza del de *Atari*, para unir a los usuarios y potenciar las ventas.

Al igual que *Intellivision*, los programadores de Videopac eran un par de equipos cerrados dentro las dependencias que *N.A.P.* (North America Philips) tenía en Knoxville, lo que hizo que pocos juegos fueran desarrollados fuera de la compañía, y limitó la variedad de sus títulos.

En 1983 se decide lanzar la mejorada *Odissey3* en los USA y así se publicita en el *ECS* de ese año, pero no llega a venderse, ya que *Magnavox* se deshace de su división de juegos. Sí que apareció en Europa bajo el nombre de *Videpac+*, aunque no con la carcasa diseñada para ella. Este sistema permitía ver fondos gráficos que aumentaban el atractivo visual de los juegos, aunque pocos programas exclusivos para *Videopac+* salieron al mercado (entre ellos un cartucho con el *BASIC* de *Microsoft* y hardware extra), ya que en 1984 *Philips* canceló el proyecto *Odissey* para concentrarse en la nueva generación de sistemas domésticos de 8 bits, siendo abanderada del estándar *MSX* en Europa a partir de 1984.

Los modelos

No solo *Magnavox* o *Philips* sacaron versiones de la *Videopac* para Europa y América, si no que se licenciaron a otros fabricantes para que pudieran distribuir sus propios modelos.

El sistema más básico es la *Videopac G7000* de *Philips,* u *Odissey2*, también conocido como Radiola *Jet25*, *C52* en Francia y *Odissey* en Brasil. Con las mismas características pero con la inclusión de un monitor de 9 pulgadas tenemos por un lado los modelos *Philips N60* y por otro los *Radiola Jet27* y *PhilipsG7200*.

La *Videopac+* o *PhilipsG7400* aparecida en 1983 tan solo en Europa, era similar al sistema básico pero con un teclado extendido, mientras que la *BRAND JoPAC7400*, poseía un curioso diseño plano.





Los curiosos modelos *N60* y *G7200*, con monitor incluido.



Debajo, el prototipo USA de la *Odissey3.Adventure.*

Hoy en día la *Videopac* mantiene ese estatus de máquina de culto, apreciada por sus antiguos usuarios y con una pequeña producción de juegos amateurs.

FICHA TÉCNICA

CPU: Intel8084 8bits 1.35*Mhz*
RAM: 64 *bytes* internos 256 *bytes* externos a la CPU
ROM: 1Kb con la BIOS. Set de 64 caracteres interno.
Video: *Video Display Controller*, con capacidad para 4 sprites y 8 colores en pantalla de una paleta de 6 colores.
Sonido: El mismo *VDC* se encarga del sonido con 1 solo canal.

Skyblasc

INTELLIVISION

Intellivision, o lo que es lo mismo, "Intelligent Television", empieza su andadura a finales de los 70, cuando Mattel se plantea la entrada en el negocio de los videojuegos domésticos, campo abierto por la Odissey y por la reciente Atari VCS. No seria hasta 1978 que Mattel, gracias al éxito de su línea de Hand-Helds se decide a entrar de lleno en el diseño de un sistema doméstico, basado en GIMINI6900, un sistema de juegos de General Instrument comandado por la peculiar CPU de 16bits CP-1610.



La apuesta inicial de *Mattel* es clara: introducir en las casas un sistema de entretenimiento electrónico que será el corazón de un ordenador doméstico, barato y enfocado a toda la familia. En definitiva, hacer llegar a los hogares la Televisión Inteligente.

El Lanzamiento

En 1979, en Fresno, California, *Intellivision* se lanza al mercado acompañada de los juegos *Armor Battle*, *Math Fun*, *Poker & Black Jack* y *Backgammon*, y en 1980 empieza su comercialización a nivel mundial, junto con la promesa del ansiado teclado (el ordenador doméstico) para el siguiente año. Pero en lo sucesivo la respuesta del mercado hace enfocar la *Intellivision* más hacia los juegos y menos hacia la educación, apareciendo tan solo 2 títulos de carácter educativo, en 1982 el teclado (con muy poco apoyo por parte de *Mattel*) y solo hacia 1983 el prometido *ECS* (*Entertainment Computer System*), ya en el filo del cierre. Durante ese periodo (1980-1983), el equipo de programación de *Mattel Electronics*, conocidos como los **Blue Sky Rangers** (a fin de mantener sus nombres secretos para evitar que *Atari* u otros los fichasen), programan sus mayores clásicos, como *Astrosmash*, *Night Stalker*, *Mission-X*, *TRON Deadly Discs*, *SNAFU*, *Trilpe Action*, *AD&D Tower of Doom*, ... Juegos que hacen popular su característico pixelado y los particulares iconos como el del *RunningMan* que se convertiría en el símbolo de la compañía.

Hacia 1982, en un intento de abaratar costes, se rediseña la consola bajo el nombre de *Intellivision 2*, y en un intento de competir con la *Atari 5200* y *Colecovision*, se anuncia *Intellivision 3*, con ostensibles mejoras gráficas, que nunca pasará de ser un diseño.

Los Años Oscuros

1984 ve el cierre de *Mattel Electronics* y la venta de todo el material en stock, y es ahora, cuando *Intellivision* empieza a forjar su leyenda: **Ted Valeski**, directivo de *Mattel* y otros inversores compran los derechos y los stocks de productos *Intellivision* y sigue vendiéndolos con el nombre de *INTV Corp.*, hasta 1985, cuando **Valeski** compra



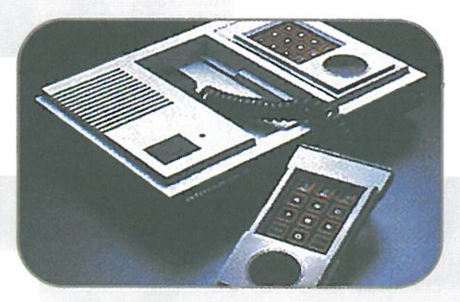
1.- Consola Intellivision
2.- Los Blue Sky Rangers (equipo de programación de Mattel Electronics), en su 15 reunión anual de 1998



3.- Teclado para Intellivision, lanzado en 1982



Overlays: Diferentes modelos de plantillas para juegos



Modelo 2 de Intellivision, diseñado para abaratar costes

a sus inversores la totalidad de los derechos, y relanza el primer diseño de la consola bajo el nombre de *Intellivision System 3*. No solo eso si no que la aparición de la NES en 1986 y su éxito, hace revivir el interés por *Intellivision*, y la tiendas vuelven a pedir sus juegos. Se recontratan a varios ex-empleados de *Mattel Electronics* y lanzarán revisiones de sus juegos clásicos deportivos y algún juego nuevo (*Commando* y *Dig Dug* – 1987; *Mountain Madness* o *Pole Position* –1988), hasta la lejana fecha de 1991, cuando la imposible competencia con *Nintendo* y *Sega* hace desaparecer la compañía.

El Resurgir desde las Cenizas

Pero lejos de ser el fin de *Intellivision* la historia continua con los verdaderos protagonistas de cualquier sistema, los programadores, los **Blue Sky Rangers**.

Siendo en su mayoría jóvenes, recién graduados, disfrutando con su trabajo, las relaciones que se crearon entre los miembros de **Blue Sky Rangers** (Exploradores del Cielo Azul) y la *Intellivision* fueron muy especiales. Vínculos que se mantendrían con reuniones anuales hasta que en 1995, algunos de estos miembros editaron una web, y el éxito no se hizo esperar. Ante la cantidad de visitas y e-mails recibidos, los **Blue Sky Ranger** re-adquieren los derechos de los títulos de *Intellivision* programados por ellos mismos y fundan *Intellivision Productions*, para sacar reediciones de sus clásicos para *PC*, *MAC* y *PlayStation* con inesperado éxito, y actualmente, 20 años después, los **Blue Sky Rangers** vuelven a hablarnos de posibles novedades!.

Los usuarios de *Intellivision* podemos alegrarnos sabiendo que el destino de *Intellivision* sigue vivo y está de nuevo en las mejores manos, en las del equipo que programó nuestros sueños de infancia y forjó nuestra pasión pixelada. Ahora , como antaño, el **Cielo** es otra vez el límite.

Características Técnicas

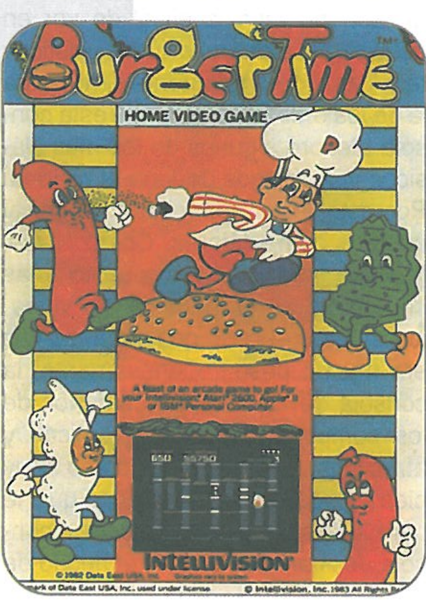
CPU: 16-bits General Instruments CP1610; 0.894 MHz
ROM Ejecutiva 10-bits: 4K
GROM 16-bits: Contiene tipografía y sprites comunes.
GRAM 8-bits: Almacena fondos de pantalla y sprites móviles
RAM de Sistema 16-bits: Controla los accesos a GROM y GRAM
COLOR: AY-3-8915; 16 Colores
VÍDEO: AY-3-8900; 4Mhz Sprites: 8
Resolución de pantalla: 160x90 píxeles
SONIDO: AY-3-8914 PSG
(3 canales + 1 canal ruido)

Skyblasc









1.- Astro Smash / 2.- Burger Time
3.- Motocross
4.- Anuncio del BurgerTime

COLECOVISION

Colecovision, consola de videojuegos añeja donde las haya... Viejos, breves pero intensos tiempos de gloria que atesora esta pequeña maravilla de 8 bits, dándose codazos con la más que asentada ***Atari 2600****...*

Coleco, empresa americana fundada por el ruso Maurice Greenberg y proveniente de las siglas *Connecticut Leather Company.* Dicha compañía habiendo producido máquinas como la *Telstar*, lanzó en 1982 al mercado la brevemente exitosa consola *Colecovision*. Y digo brevemente, porque su éxito se fue desinflando bastante pronto, llegando la compañía casi a arruinarse en no mucho tiempo. Y es que enfrentarse cara a cara con la todopoderosa *Atari*, con su intocable modelo *2600* o a la afamada *Intellivision* suponía un movimiento demasiado arriesgado.

Aún así, *Colecovision,* demostró un poderío técnico difícil de ver en esos años. Con unas características técnicas extremadamente similares a la de los ordenadores *MSX*, esta consola atesoró algunos de los más clásicos videojuegos de toda la historia. Por esto y por tener más potencial que sus competidores, *Colecovision,* hubiese merecido un puesto más importante en la industria del videojuego, pero el peso de la marca *Atari* era mucho peso... Curiosamente, la consola de *Coleco,* tuvo algunos de los componentes más polémicos y atractivos de la época, como muy bien puede ser el adaptador que le permitía usar los cartuchos de la consola de *Atari*. Claro está, el hecho de sacar al mercado este producto era carne de juicio, al igual que lo fue en un primer momento sus infructuosos tratos con *Nintendo*.



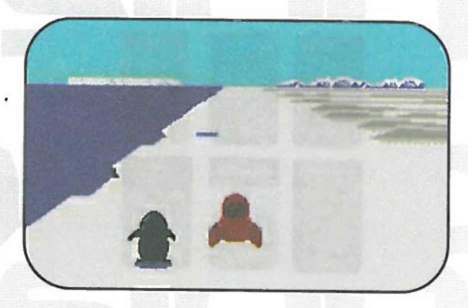
Colecovision demostró un poderío técnico difícil de ver en esos años.

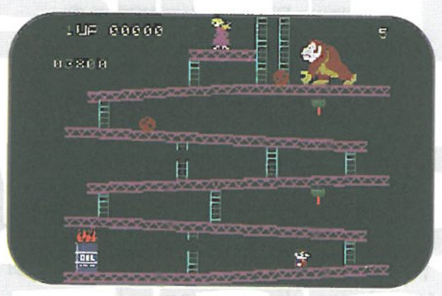
¿Tratos con *Nintendo*? Sí, y es que *Coleco* llegó finalmente a un acuerdo con esta compañía para poder sacar un juego tan carismático como *Donkey Kong* y sus continuaciones. Evidentemente, el poseer la licencia de estos títulos les supuso todo un buen empujón en las ventas, llegando en total a venderse unos seis millones de consolas en todo el mundo. Desgraciadamente, *Colecovision,* tuvo que ceder ante la crisis que en 1984 alcanzó a prácticamente todas las consolas de la época, dejando atrás dos años bastante satisfactorios de buenos títulos. Más o menos coincidiendo con la caída de la consola, *Coleco* fabricó un ordenador que se basaba en gran medida en las características técnicas de *Colecovision*, pero mejorándolas un tanto. Se trataba del *Adams,* el cual no cuajó lo más mínimo entre los usuarios.

En la próxima **Retro Games** hablaremos de algunos de los mejores títulos de esta maravillosa consola. ¿Alguno de vosotros recuerda *Los Pitufos* o el genial *Mr Do*? ¿No? Bueno, pues yo sí... y os lo contaré dentro de tres meses.

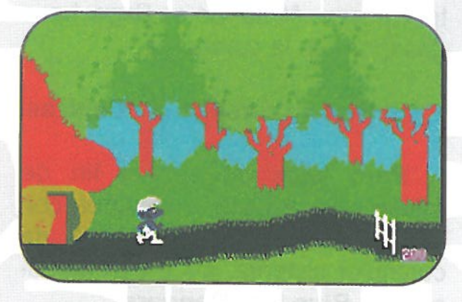


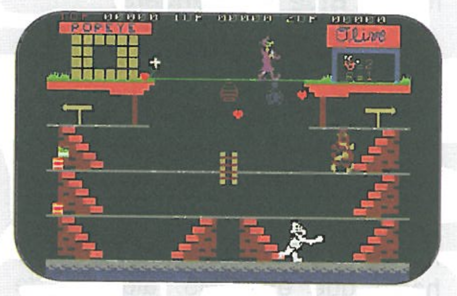
Spidey











1.- Antartic Adventure
2.- Donkey Kong / 3.- Grog's Revenge
4.- Los Pitufos / 5.- Popeye

VECTREX

He aquí uno de los grandes desconocidos de la industria del videojuego. Pocos, muy pocos pueden presumir de haber disfrutado en vivo de ***Vectrex****... Disfrutemos nosotros de su historia.*

Fue en 1982 cuando los ingenieros de *General Consumer Electric* (*CGE*) fabricaron en EEUU el sistema de videojuegos *Vectrex*. En España muchos recuerdan esta consola por los múltiples anuncios que los jugueteros *MB* colocaban en revistas de cómics como *Mortadelo* y similares. Por aquellos entonces, llamaba mucho la atención una imagen de ese extraño sistema de videojuegos con un pequeño monitor incorporado. Y es que *Vectrex* destacaba por eso y mucho más...

Para empezar, los gráficos de esta consola eran completamente vectoriales, de ahí el nombre de la misma. Este tipo de gráficos ya se empleaban en arcades tan populares como *Tempest, Asteroids* o *Battlezone*, contradiciendo la corriente general del uso de pixels. Digamos que las ventajas de usar este tipo de gráficos venían por la suavidad que se obtenían en los movimientos y, lógicamente, la profundidad tridimensional conseguida con ellos. Y todo ello en *Vectrex* gracias a un procesador *Motorola 68A09* a 1.5 Mhz.



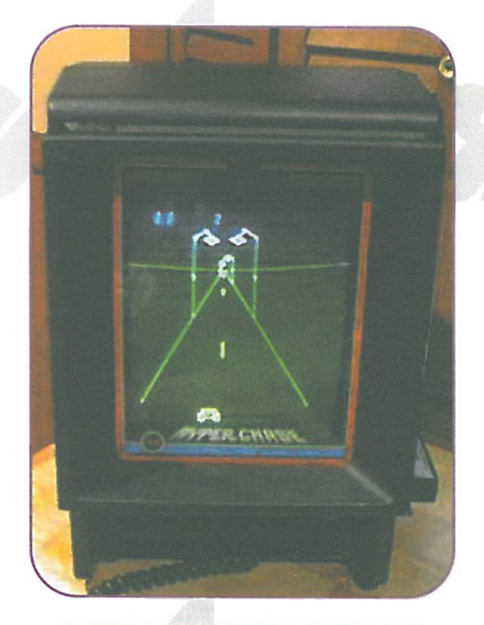
1.- **Pole Position**
2.- **SpinBall**

La consola *Vectrex* llevaba incorporado un monitor monocromo. Para compensar la falta de color, con cada juego se incluía una especie de lámina de plástico para crear una curiosa "ilusión" colorista que adornaba un tanto más los negros fondos de la pantalla, al estilo de lo que se solía ver con algunas máquinas recreativas de la época. De serie, *Vectrex* incluía un mando de cuatro botones y el juego *Minesweeper*, el cual era un clon del famoso *Asteroids*.

A principios de 1983, *Milton-Bradley* (*MB*) adquirió la empresa *GCE*, y comenzó con la expansión de *Vectrex* más allá de los EEUU. En verano, comenzó a distribuirse en Europa, pero debido a su alto precio (alrededor de 200 dolares de la época) en 1984 se tuvo que cortar radicalmente su venta debido al nulo éxito comercial del aparato. Y es que, a pesar de la calidad del hardware en sí, *Vectrex* tenía que mirar frente a frente a otras consolas como las de *Atari* o *Coleco*, más la incipiente sombra de los primeros ordenadores de 8 bits... por lo que la continua espiral descendente en las ventas de *Vectrex* propició su pronta caída comercial.

Y aún así, la empresa *Smith Engineering* la relanzó en 1988... ¡No os perdáis la próxima entrega de **Retro Games**, que seguiremos hablando de la historia de *Vectrex* y sus juegos!

Spidey







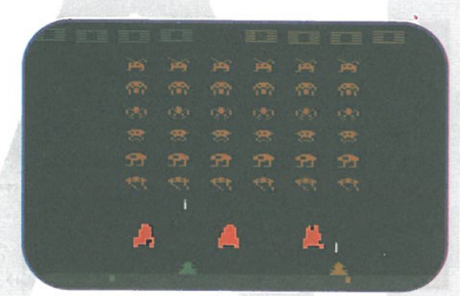


1 y 2.- Vectrex y cartuchos
3.- Frogger / 4.- Webwarp
5.- Bedlam / 6.- Star Castle

ATARI 2600

Dicen que el primer amor no se olvida nunca, pero he de reconocer que no siento por mi Atari 2600 el mismo cariño infinito que aún siento por mi C-64 o el Amiga . Seguramente se debe a que yo era muy pequeña entonces, o quizás a que fue una consola de transición en mi vida y no tuve el tiempo suficiente para aprender a amarla. Sin embargo recuerdo bien sus juegos y lo que disfruté con ellos en su momento. Ahora, más de 20 años después, me propongo a redescubrirla con vosotros. Antes había tenido una maquinita de Pong de la misma Atari, pero de esta no tengo más que recuerdos difusos, aumentados por el hecho de ser la única consola que no conservo. Precisamente se la regalamos a mis primos cuando el Atari 2600 llegó a mi casa.





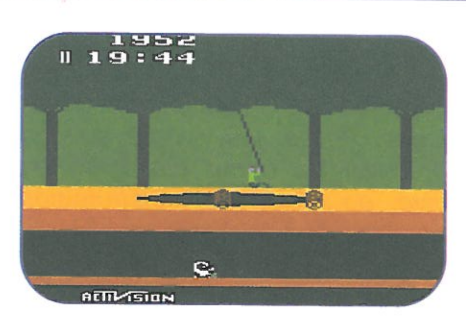
1.- Atari 2600 y joystick
2.- Space Invaders

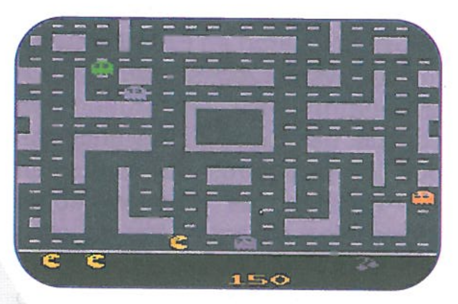
En Octubre de 1977 saldría la que iba a ser durante bastante tiempo la consola doméstica de videojuegos más importante del mundo. No fue la primera consola de cartuchos, ese honor corresponde a la Odyssey, pero sí que fue la que se terminó llevando el gato al agua llegando a vender más de 30 millones de consolas. Había nacido el *Atari VCS* (Video Computer System), más tarde rebautizado como *Atari 2600*. Hoy en día, cuando alguien quiere demostrar que lleva mucho tiempo en esto de los videojuegos dice que empezó con un *Atari 2600*.

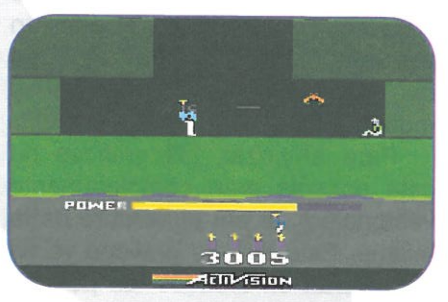
Con una CPU 6507 de 1.19 Mhz, memoria RAM de 128 *bytes*, tal vez pueda parecer que no se podría hacer gran cosa pero lo cierto es que el *Atari 2600* cuenta con una nada desdeñable librería de juegos entre los que destacaron títulos como *Space Invaders*, *Pifall*, *Defender*, *Adventure*, *Asteroids*, *Missile Command*, *Donkey Kong*, *Mario Bros*, *Frogger*, *H.E.R.O.* o *Decathlon*. *Atari* siguió produciendo títulos para su consola hasta 1989, y desde entonces han seguido incluso apareciendo nuevos juegos en cartucho hechos por aficionados y amantes de esta pionera consola.

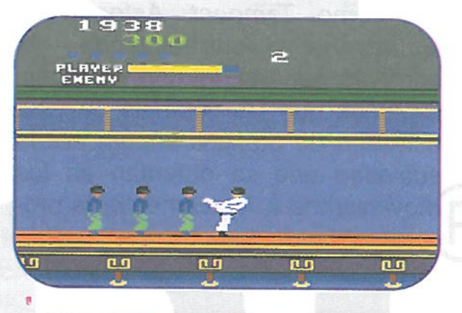
En la mítica película *Blade Runner* (1982) de **Ridley Scott**, que actualmente sigue siendo la referencia visual absoluta a la hora de reflejar un ambiente urbano futurista, se nos mostraba una ciudad oscura y deprimente cuyos únicos signos de "alegría" los representaban los anuncios y los carteles de neón. Entre ellos, podíamos ver varias veces el logo y el nombre de *Cocacola* y *Atari*. Y es que en 1982 era casi imposible pensar en un futuro sin Atari...

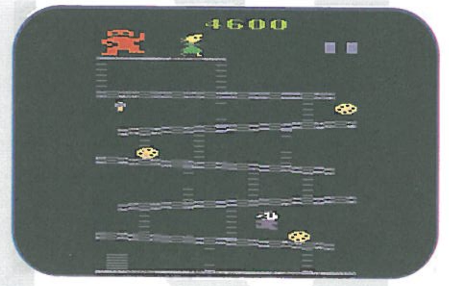
Eil











1.- Pitfall / 2.- Pac Man
3.- H.E.R.O.
4.- Kung-Fu Master
5.- Donkey Kong

ATARI 5200

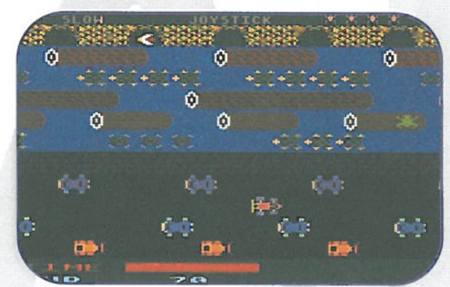
Retrotraigámonos en el tiempo hasta el año 1982. La compañía Atari era consciente de que su consola, la más que exitosa Atari 2600, se había quedado atrás tecnológicamente en comparación con sus nuevas rivales: Intelli Vision y Coleco Vision. Tampoco es que estuvieran teniendo problemas precisamente, pero los años se estaban empezando a dejar notar cada vez más. Había llegado el momento de renovar su oferta con una nueva consola que pudiera competir en igualdad de condiciones con sus rivales y que les devolviera al primer plano del mundo de los videojuegos consoleros. La respuesta no se hizo esperar: Había nacido el Atari 5200.

Tampoco es que se rompieran mucho la cabeza, vaya. En esencia el *Atari 5200* era la versión en consola de su gama de ordenadores de 8bits *Atari 400 / Atari 800*, sólo que sin teclado, con una ranura para los cartuchos más grande, cuatro puertos para joysticks y con un curioso (y a la postre discutido) mando similar a un teléfono portátil grandote desde el cuál saliera una palanca analógica. Lo bueno de esta táctica es que resultaba muy sencillo el convertir los juegos del ordenador *Atari 800* a la consola *Atari 5200*, con el consiguiente ahorro de costes de producción. El frágil mando analógico, por desgracia, dio más quebraderos de cabeza que otra cosa. Su mayor problema era que no acababa de volver a una posición centrada al soltarlo, lo que repercutía en un manejo impreciso y poco fiable en general. Una verdadera lástima.

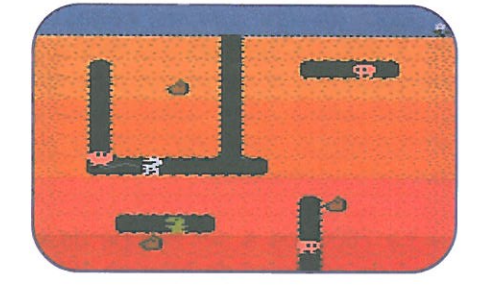
El *Atari 5200* era una consola sensiblemente superior a su predecesora. Contaba con una CPU 6502C a 1.78 Mhz, 16ks de memoria RAM (recordemos que el *Atari 2600* tenía 128 bytes de RAM), 16 colores a elegir entre una paleta de 256, una resolución máxima de 320X192 y cuatro canales de sonido independientes. Sin embargo, su vida fue efímera y su éxito más que relativo por culpa de la crisis que aconteció en el mundo de las videoconsolas a finales de 1983. Aún así llegó a vender alrededor de seis millones de unidades, dejándonos un catálogo de juegos reducido pero de notable calidad en el que destacaban títulos como *Space Dungeon*, *Pengo*, *Joust*, *Qix*, *Rescue on Fractulus*, *Berzerk*, *Centipede*, *Zaxxon*, *Track and Field*, *Gyruss*, *Choplifter*, *Montezuma´s Revenge*, *Missile Command*, *Dig Dug*, *Pole Position* o *Miner 2049er*.

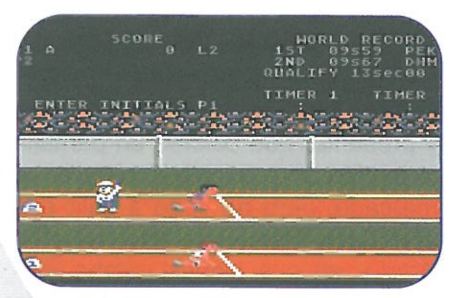
Eil

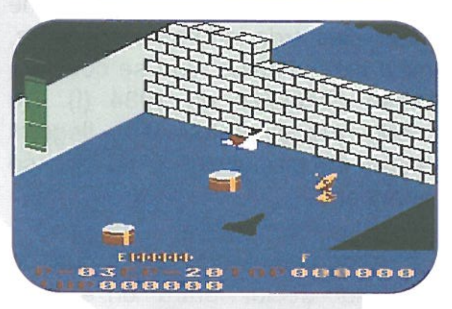


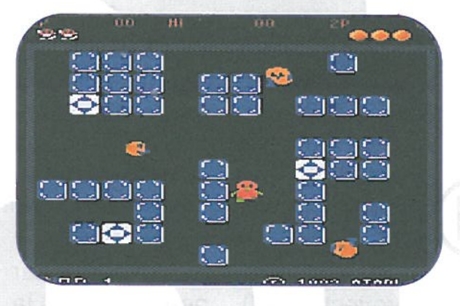


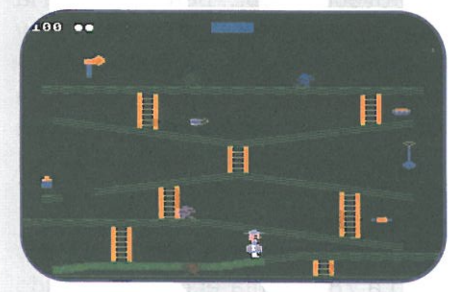
1.- Atari 5200 y juegos
2.- Frogger











1.- Dig Dug
2.- Track and Field
3.- Zaxxon
4.- Pengo / 5.- Miner 2049er

ATARI 7800

Una de las últimas consolas de 8 bits, de las más olvidadas, y posiblemente la de mayor potencia gráfica entre ellas. Una máquina sorprendente con una historia no menos sorprendente.

La 7800 iba a ser el tope de la línea de consolas de Atari en 1984, cuando estaba prevista su salida. Su compatibilidad con la inmensa juegoteca de la 2600 y su capacidad para mover decenas de *sprites* y presentar 256 colores en pantalla la hacían un producto bomba en el mercado, pero no llegó a salir ese año. **Jack Tramiel** se hizo cargo de *Atari* y en sus planes estaba reorientar la estrategia de producto de *Atari* a los ordenadores domésticos, no a las consolas, que se consideraban obsoletas en 1984 (!). De modo que el prototipo no llegó a entrar en producción y la idea se abandonó.

Pero sólo hasta 1986, cuando *Nintendo* decidió entrar en el mercado americano con su *Famicom* (conocida más como *NES*). La distribución de la consola iba a llevarla *Atari*, pero en parte por un malentendido y en parte debido a una accidentada historia que contaremos otro día, fue la propia *Nintendo* la que acabó rompiendo relaciones con *Atari* y **Tramiel** decidió resucitar el proyecto 7800… pero ya no era la época adecuada, por supuesto, y había otros competidores con dientes afilados aparte de *Nintendo* (una tal *Sega* y su *Master System* me vienen a la cabeza).

En cuanto a la consola, únicamente tiene un punto débil: el sonido. La 7800 tenía el chip de sonido de la 2600, mientras que la 5200 poseía una capacidad mayor en este sentido; pero la 5200 no era



Posiblemente la consola de 8 bits con mayor potencia gráfica.



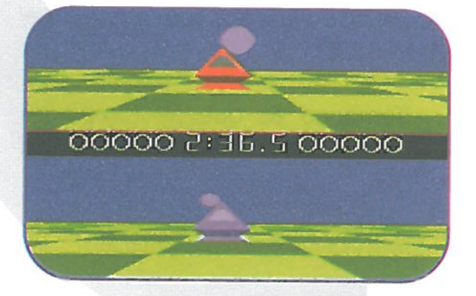
compatible con la 2600 y la 7800 sí. Sin embargo, donde brilla esta última es en los juegos realizados exclusivamente para ella (unos 70 en total): posiblemente tiene las mejores versiones, gráficamente hablando, de *Klax* y *Nebulus* de todas las máquinas de 8 bits. Y no me hagáis hablar de *Ballblazer* porque entonces no acabamos hasta mañana…

En resumen: una consola con tremenda potencia gráfica para 1984, que salió, por desgracia, demasiado tarde. Fuente de nostalgia segura para quien tuvo la suerte de tener una en sus tiempos. Atari en estado puro.

*** Exemptus ***









1.- Logo de Atari
2.- Pole Position 2
3.- Ballblazer / 4.- Klax
5.- Nebulus

SPECTRUM

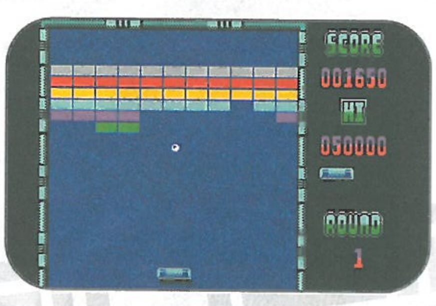
La genial mente de ***Sir Clive Sinclair*** *propició la salida de uno de los ordenadores que más adictos a los videojuegos ha generado a lo largo de su intensa historia. Recordemos con nostalgia a todo un número uno en este pequeño gran mundillo...*

Es curioso... la familia de ordenadores *Spectrum* es, técnicamente hablando, la más pobre de todos estos sistemas generadores de videojuegos. Pero precisamente por eso (no por pobre, sino por generar tantos y tantos videojuegos), *Sinclair Spectrum* es un nombre que suena a mito, pura historia viva de la informática. Porque... ¿Quién no ha jugado a un *Spectrum* por lo menos alguna vez en su vida?

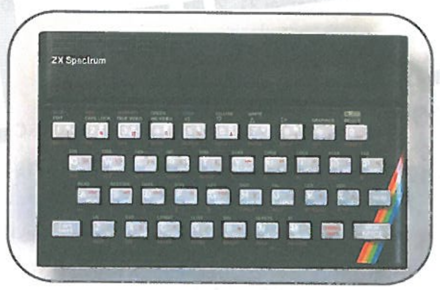
Aquel mágico 1982 en el que el pequeño hardware del *Sinclair ZX Spectrum* vio la luz, supuso un importante referente histórico. Rápidamente superó el éxito del *ZX81*, transformándose en todo un superventas. Las limitadas posibilidades audiovisuales fueron suplidas gracias a dos importantes factores. El primero, sin duda, el ingenio y eficacia de los programadores y diseñadores de juegos. El segundo...el precio más asequible del mercado. Así pues, y compitiendo con otras máquinas más potentes tales como el *CPC*, *C64* o *MSX*, el *ZX* se impuso a todas luces en los corazones de la mayoría de usuarios.

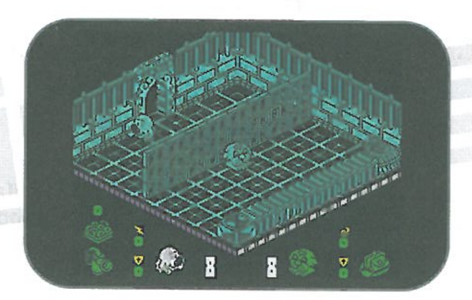
Todo hay que decirlo, es imposible entender el mundo de los videojuegos de la década de los ochenta sin profundizar en la historia del *Spectrum*. Los más grandes nombres de la industria del software se formaron sobre las famosas teclas de goma. **Chris** y **Tim Stamper**, **Rafaelle Cecco** o **Jon Ritman** se gestaron realizando aquí sus primeros pinitos... qué digo pinitos, sus obras de arte. Pues por eso es recordado este ordenador, por obras de arte como *Barbarian*, *Knight Lore* o *The Hobbit*, que ocuparon horas y horas de nuestra más tierna juventud delante de la pantalla del televisor.











1.- Spectrum
2.- Arkanoid / 3.- R-Type
4.- Spectrum / 5.- Head over Heels

Artesanos del videojuego

Bueno, como ya sabemos, al lado de otras computadoras, el *Sinclair ZX Spectrum* pecaba de falta de potencia. ¿Falta de potencia? Bueno, ahí estaba el siempre bien visto *Z80A*, con sus 3,5 Mhz dando todo el poder necesario para que sus 48 Ks de memoria recreasen todo tipo de artesanales virguerías lúdicas. De hecho, el *ZX* era una inmensa fábrica de programadores, puesto que raro era el usuario que no intentaba hacerse notar con sus primeros programas en *Basic*.

Se pueden contar tantas y tantas anécdotas de este tipo sobre el *Spectrum*. Por ejemplo, los hermanos **Darling**, hoy fundadores y jefazos de la prestigiosa compañía *Codemasters*, comenzaron su andadura vendiendo los juegos que realizaban en *Basic* a sus compañeros de colegio. Otra curiosidad es la inmensa fortuna que amasó **Mathew Smith**, creador y programador de *Manic Miner* y *Jet Set Willy*, el cual tras haber alcanzado la gloria desapareció del mapa sin dejar rastro alguno. Qué cosas, ¿verdad? Mes a mes iremos repasando un poco las andanzas de estos genios del videojuego.

Tal y como nos lo vendían...

Así rezaban las características técnicas del *ZX Spectrum* según la propia *Sinclair*:

• A todo color - 8 colores disponibles para primer plano, fondo y el borde independientes entre sí), además de control de la intensidad de brillo e intermitencia.

• Sonido - orden *BEEP* con intensidad y duración variables.

• RAM - 16K ó 48K.

• Alta definición - 256 puntos horizontalmente x 192 verticalmente, cada uno de ellos individualmente direccionable para lograr gráficos de verdadera alta definición.

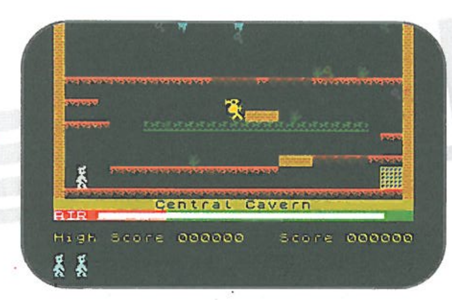
• Compatible con Teletexto - mediante software, el usuario puede generar 40 caracteres por línea, u otros ajustes.

• BASIC *Sinclair* ampliado de 16K - incorporando un sistema exclusivo de entrada de palabras claves mediante una sola pulsación, revisión de sintaxis y códigos de aviso.

Esta es nuestra máquina. Y más adelante, iremos conociendo sus mejores juegos. Con **Retro Games**...¡El mito revive!

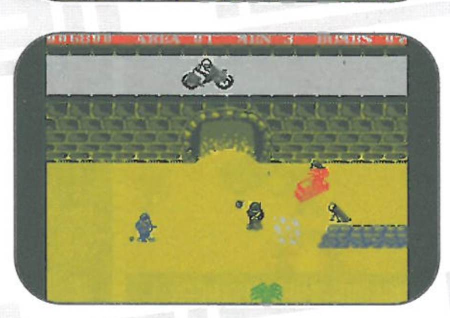
Spidey

Es imposible entender el mundo de los videojuegos sin profundizar en la historia del Spectrum

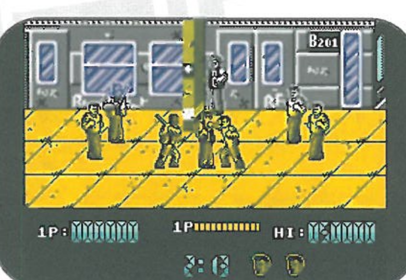




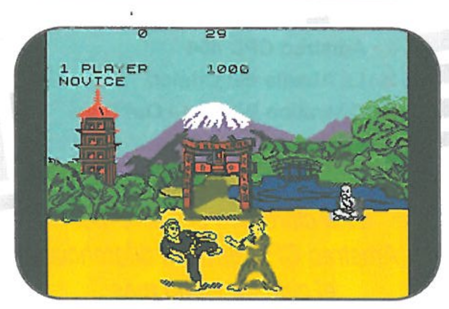












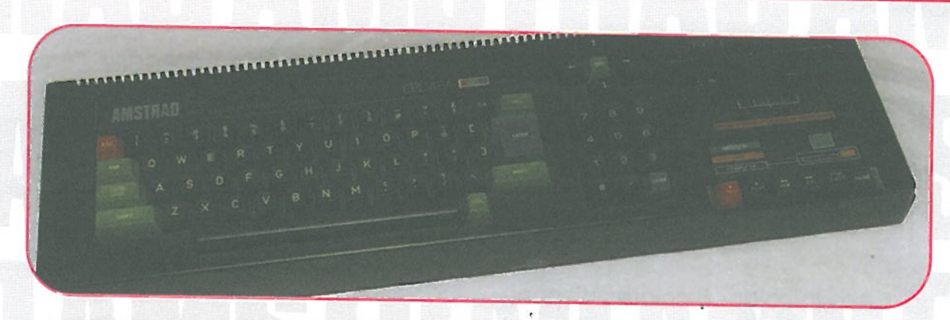


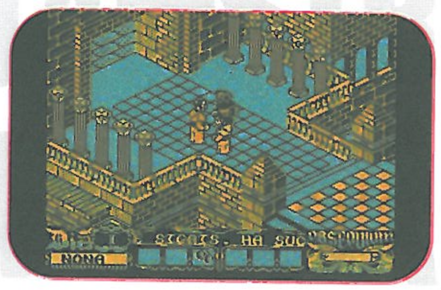
1.- Bomb Jack
2.- Commando / 3.- Renegade
4.- The Way Of The Sploding Fist

1.- Manic Miner / 2.- Pacmania
3.- Myth / 4.- Rainbow Islands
5.- Knight Lore

AMSTRAD CPC

Sin duda alguna, el Amstrad CPC fue uno de los ordenadores de 8 bits más extendidos de su tiempo. Con un catálogo de juegos casi a la altura del sin par Spectrum y con una calidad gráfica realmente notable, los CPC armaron mucho ruido en la industria del software lúdico.









1.- Amstrad CPC 464
2.- La Abadia del Crimen
3.- Operation Wolf / 4.- Out Run

En enero de 1983, **Alan Sugar**, presidente de la compañía *Amstrad*, tenía la intención de crear un ordenador competente y hacerse un hueco en el cada vez más movidito mercado de las computadoras. Así pues, y en vista de que en la empresa no existía el personal adecuado para fabricar este tipo de máquinas, contrató a un grupo de personas para que creasen el prototipo de ordenador que tenían intención de fabricar. El resultado fue un equipo informático a todas luces nefasto, acabando todo con la "deserción" del equipo que trabajó en él. Pero el señor **Sugar** no se dio por vencido, motivándose más aún para llevar a cabo su proyecto.

En agosto del mismo año se contrató a otro equipo de ingenieros y desarrolladores informáticos. Finalmente, *Arnold*, como se conocía en un principio, se empezó a construir en masa a finales de enero de 1984. Compitiendo codo a codo con sus rivales más directos, léase *Spectrum*, *Commodore 64* y *MSX*, el *Amstrad CPC 464* revolucionó gran parte del mercado informático gracias a particularidades como su unidad de casette incorporada, su elegante y llamativo diseño o la calidad de sus juegos, caracterizándose éstos por un brillante uso del color.

Está claro que el *CRTC* era con diferencia el chip de vídeo más sofisticado de los existentes en los ordenadores de 8 bits. Llama la atención el que *Amstrad* no se pronunciase nunca sobre todas las posibilidades reales que un *CPC* podía conseguir, sobre todo con respecto al mencionado chip gráfico. Por ejemplo, es perfectamente posible llegar a resoluciones de hasta 768x280 con los 27 colores disponibles; permite aplicar efectos de *split screen* y *raster;* se puede usar *overscan*, pudiéndose usar diferentes modos de vídeo en una misma pantalla, con lo cual se puede usar perfectamente la alta resolución del modo 2 con la variedad de colores del modo 0... en fin, tecnicismos que otros sistemas no podían ver ni en sueños.

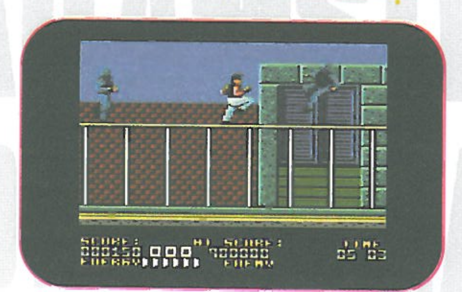
Está claro que el CRTC del Amstrad CPC era con diferencia el chip de vídeo más sofisticado de los existentes en los ordenadores de 8 bits.

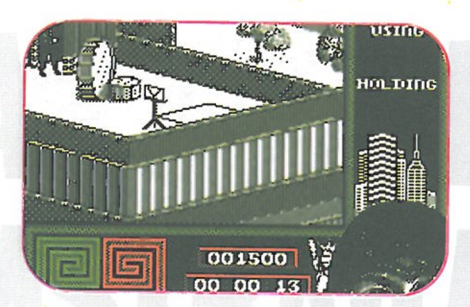
Por lo demás, el chip de sonido era un *AY-3-8192*, fabricado por *General Instruments*. Este chip era idéntico a los usados por *Spectrum*, *MSX* o incluso *Atari ST*, con su generador de ruido y sus tres canales independientes. Y claro... todo esto ¿quién lo gobernaba? Pues ni más ni menos que el omnipresente *Z80A* corriendo a 3,58 Mhz... ¿qué hubiese sido el mundo de los videojuegos sin este microprocesador?

¿Y los juegos?

Haberlos los hay... ¡y muchos! La calidad que imperaba en un gran porcentaje de los títulos aparecidos para el *Amstrad CPC* tenía siempre su punto fuerte en sus coloridos gráficos... aunque todo hay que

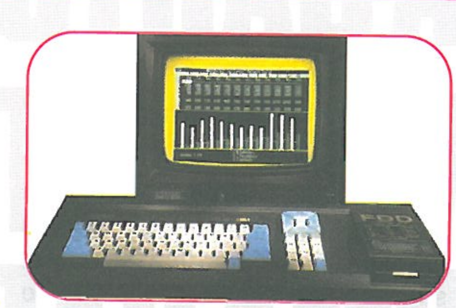


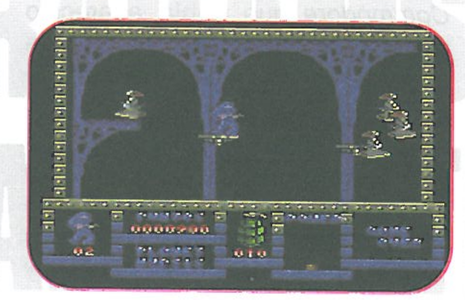




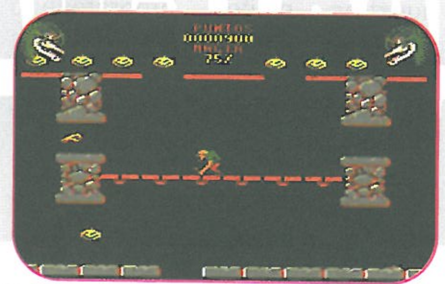


1.- Amstrad CPC 6128
2.- DragonNinja
3.- Last Ninja 2
4.- Commando









1.- Amstrad CPC 664
2.- Game Overs
3.- Gryzor
4.- Cauldron 2

decirlo, muchos usuarios preferían prescindir de tanto color a favor de una mayor resolución y los juegos que trabajaban en el modo 1 de gráficos también eran bienvenidos. En el resto de apartados, siempre nos encontrábamos con versiones muy similares a las existentes para los *Sinclair Spectrum*.

La mayoría de las compañías europeas se volcaron en producir para este ordenador. *Ocean, Gremlin, Dinamic*... todas ellas dotaban a sus programas de color en sus conversiones a *CPC*. Otras como *Infogrames*, *Microids* o *Loriciels* centraban la exclusividad de sus juegos en la máquina de *Amstrad*, con el consiguiente máximo aprovechamiento de ella. El resultado de todos estos míticos nombres se transformaban en horas y horas de diversión frente a nuestros ya clásicos monitores *CTM 644* (a todo color) o *GT65* (con el clásico fósforo verde).

Nombres como *Target Renegade*, *Barbarian* o *La Abadía del Crimen* suenan bien alto en los recuerdos de los usuarios de *CPC*. Títulos como estos volverán a sonar mes a mes en las páginas de nuestra/vuestra revista. Sin ir más lejos, próximamente nos veremos las caras con el *Amstrad CPC* bajo el brazo, que nos vamos a dar un paseo por cierta abadía...

Características del hardware

Todo hay que decirlo, en la mayoría de las ocasiones, si un juego salía para varios de los sistemas de 8 bits a la vez, la versión para *CPC* solía ser la que llevaba ventaja en el tema gráfico. El por qué de ello reside en su chip gráfico, un *Motorola CRTC 6845*,que junto con el *Gate Array* era el responsable de generar la señal de vídeo con sus tres modos de visualización:

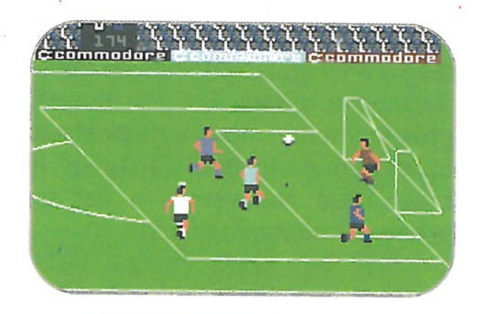
Modo 0: 160x200 pixels con 16 colores simultáneos más los bordes
Modo 1: 320x200 pixels con 4 colores a la vez más los bordes
Modo 2: 640x200 pixels con 2 colores más los bordes

Spidey

COMMODORE 64

Jo, me piden que haga una introducción sobre lo que fue y significó el Commodore 64 en su tiempo. Supongo que querrán que hable de sus características técnicas, de sus antecesores y de sus sucesores, que dé fechas... A mí estas cosas me angustian... No es mi intención atosigaros con información de tipo técnico, yo os quiero hablar del C-64 desde dentro, desde la pasión del usuario que conoce (o conoció) profundamente su ordenador, no desde el frío punto de vista de los circuitos y los chips sino desde el laborioso y gratificante hecho de haberse pateado cientos y cientos de juegos. ¿Acaso existe alguna forma mejor de conocer un ordenador?

No recuerdo exactamente cuando llegó el *C-64* a mi casa, pero el ordenador data de 1982, siendo el sucesor directo del *Vic-20* de *Commodore* que había aparecido tan sólo un año antes, siendo este otro sucesor del mítico *Commodore PET*, uno de los primeros ordenadores personales que, junto al *Apple II* y el *Tandy TRS-80*, aparecieron en 1977. Después de pelearnos con los cables y la televisión, por fin conseguimos ponerlo en marcha y contemplamos por primera vez la pantalla azul del Basic de *C-64* que aparece instantáneamente nada más encender el ordenador. Libro de instrucciones en mano, empezamos a usar las funciones más básicas y que, a día de hoy, todavía no he olvidado. Lo cierto es que éramos mayoría los que - aparte de jugar, claro - empezamos a hacer nuestros pinitos programando cosas sencillas. Nos pegábamos horas copiando datos para conseguir que un globito blanco recorriera la pantalla de izquierda a derecha y ya está. Yo hice muchísimas aventuras conversacionales completísimas, de forma totalmente artesanal, prácticamente con PRINT, INPUT, IF y GOTO. ¡Qué tiempos aquellos! Sí, de carga. ¡Qué tiempos más largos! Y esos movimientos... ¿Cómo olvidar esos movimientos que teníamos que hacer con el destornillador en el *azimuth* del *datassette*, porque algunos juegos estaban grabados a distinta frecuencia que otros y no salían si no hacías esto? El *C-64* es también el responsable de que aún siga llamando *RETURN* a la tecla *ENTER* de vez en cuando... ¡Tantos recuerdos!

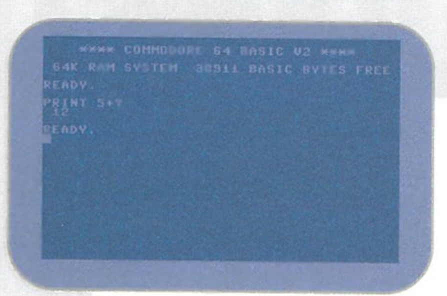




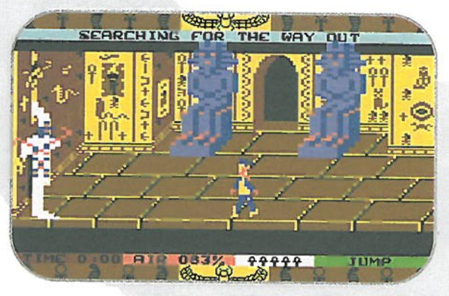


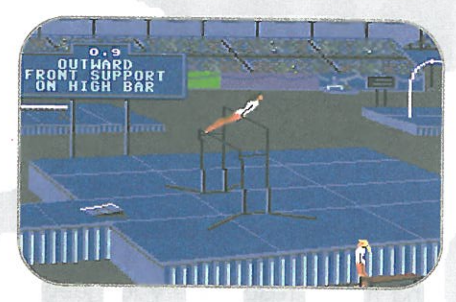
1.- International Soccer
2.- The Way of the Exploding Fist
3.- One on one









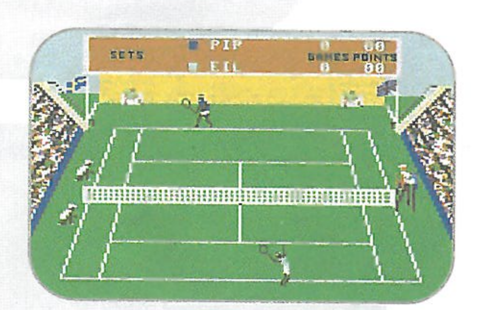


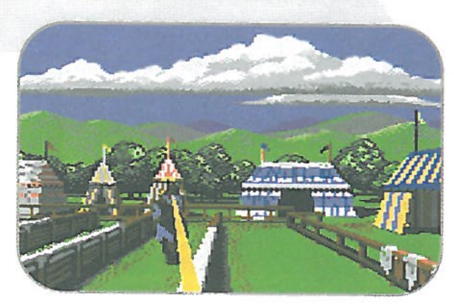
1.- C64 2.- Pantalla de inicio
3.- The Last Ninja 2 / 4.- Entombed
5.- The Games: Summer Edition

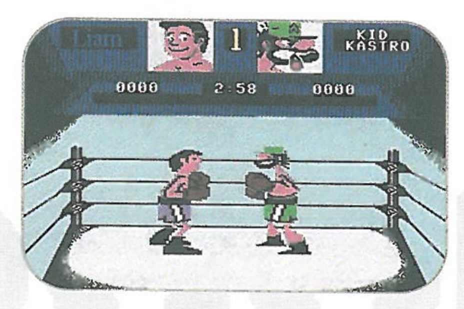
Sinceramente creo que el *C-64* se adelantó a su tiempo y que fue uno de los mejores ordenadores de 8bits, con un catálogo enorme y de gran calidad. El chip de sonido del *C-64*, el *SID* (*Sound Interface Device*), era algo fuera de serie. Con sus tres canales de música de nueve octavas, modulación en anillo, sintesis *PCM* (*Pulse Code Modulation*) y, como no, el buen uso del que el hicieron magníficos músicos como **Rob Hubbard**, **Jeroem Tel**, **Martin Galway**, **Benn Daglish**, o **Matt Gray**, el *C-64* se convirtió por derecho propio en el ordenador con mejor sonido y música que nunca antes hubiera existido. Hasta las largas cargas de los juegos estaban a menudo amenizadas por impresionantes melodías que hacían mucho más llevadera la espera. Otro factor en el que destacaba la máquina de *Commodore* era en el capítulo de los movimientos y del suavísimo *scroll* de pantalla que hacía que todo fuera tremendamente fluido y que juegos como *Uridium* o *Sanxion* arrancaran exclamaciones de sorpresa. Con 16 colores y no soliendo usar más de 8 en pantalla al mismo tiempo, los juegos del *C-64* son bastante fáciles de identificar, teniendo en muchas ocasiones tonos ocres o azulados. Además, casi nunca se hicieron conversiones a pelo del *Spectrum*, cosa que sí que lastró por desgracia en muchas ocasiones al *Amstrad* y al *MSX*.

Cuando hablamos de los juegos de *C-64* difícilmente podemos olvidar hitos como el *One on One, The Way of the Exploding Fist, The Last Ninja, Entombed, Uridium, Summer Games, Test Drive, Stormlord, Infiltrator, Elite, Turrican, Wizardry* o tantísimos otros. Tampoco conviene olvidar cosas increíbles, que seguramente muchos no sabéis o habéis olvidado. Y es que en el *C-64*, un ordenador de 8bits con 64ks de memoria, aparecieron por ejemplo todos los *Ultima* del 1 al 6, los *Bard´s Tale*, *Bloodwych*, los *Elvira*, el *Shadow of the Beast*, *Wrath of the Demon, Defender of the Crown*, *Zak McKracken* o *Maniac Mansion*. Pero de todo esto y de mucho más ya daremos debida cuenta. Espero haberos abierto el apetito. En sucesivos números ya hablaremos con más extensión de lo que nos preocupa de veras, los juegos. ¡Hasta entonces!

Eil

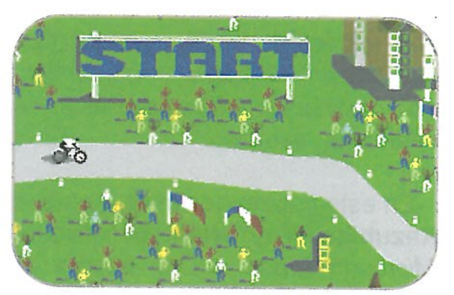






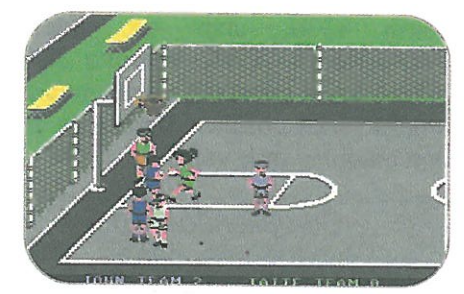
1.- **Match Point**
2.- **Defender of the Crown**
3.- **Fight Night**











1.- **Maniac Mansion**
2.- **Tour of force**
3.- **Stormlord / 4.- Elvira 2**
5.- **Street Sports Basketball**

MSX o la importancia de ser estándar.

A principios de los años 80 el panorama de la electrónica doméstica se vio invadido por los micro-ordenadores. En esa guerra de compañías por hacerse con el mercado, proliferaron numerosos sistemas, cada uno con sus especificaciones y protocolos, que hacían imposible el intercambio de información entre aparatos de diferentes marcas.

En este estado de cosas, aparece **Kazuhiko "Kay" Nishi**, directivo de *Microsoft* Japón, en un intento de impulsar un estándar de consenso entre fabricantes. En 1981, **Nishi** participó en algunas fases de diseño del *SVI318 Spectravideo* en HongKong (ya que usaba el *BASIC* de *Microsoft*) y que sería embrión del futuro *MSX*.

Nace el estándar

El 17 de Junio de 1983 se presentaba oficialmente el estándar *MSX*, diseñado por ASCII y apoyado por las grandes marcas de electrónica Asiáticas, la europea *Philips* y la americana *Microsoft*, creadora del revolucionario y poderoso *BASIC-E* (extendido) y el sistema operativo *MSX-DOS* (*CP/M* compatible). Con el omnipresente *Z80A* a 3.5*Mhz* como *CPU*, chip de vídeo *TMS9918/28*, *PSG Yamaha AY-38910*, y sus múltiples conexiones y ampliaciones posibles, hacían de él una máquina muy versátil.

Cumpliendo estos estándares, cada compañía podía fabricar su MSX y todos serían compatibles

. En menos de un año, el estándar ya se había impuesto en 600.000 hogares japoneses y llegó a popularizarse en sitios como Brasil, Rusia o los países Árabes.

En las Navidades de 1984, el *MSX* hizo su llegada a España de la mano de *Sony* (*HB-55*) y *Toshiba* (*HX-10*) junto con una gran campaña publicitaria. Múltiples revistas aparecieron en los quioscos dispuestas a enseñarnos a usar esos nuevos "electrodomésticos", siendo la más fiel sin duda *MSXClub*, que apoyó al estándar hasta el momento de su desaparición en Diciembre de 1990.

Las nuevas generaciones

El *MSX2* nació en 1985, ofreciendo unas características de memoria mínima de 64*Kb*, un nuevo chip de video (*V9935*) con más colores y modos gráficos y la inclusión de una disquetera de 3.5" de simple o doble cara como características más destacables. Sus superiores prestaciones lo hacían ideal para una multitud de funciones, apareciendo desde modelos simples hasta versiones muy sofisticadas y especializadas para su uso profesional como sintetizadores musicales (*CX-5MII/128*), controladores de *LaserDisc* (*JVC HC-95*) o digitalizadores de vídeo (*NMS8280*).

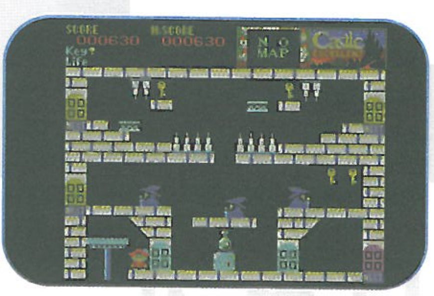
Las dos siguientes generaciones de *MSX*, no verían la luz por nuestras tierras excepto a través de importaciones no oficiales, como las que realizara durante mucho tiempo *LASP*, un importador que a pesar de la controversia, realizó mucho por el *MSX* en sus últimos años.

Ya en 1988 se presentaba el *MSX2+*, con un nuevo chip gráfico, el











1.- Panasonic Turbo R, el último MSX
2.- El MSX de la MIR (Sony HBG900AP)
3.- Metal Gear Solid Snake
4.- Castle Excellent / 5.- Yie ar Kung Fu

V9958, que le permitia alcanzar cotas de resolución y numero de colores similares a los de los *Amiga* de la época (19.268 colores en *SCREEN 12*), y la inclusión de el chip de sonido FM(*OPLL*), popularizado por *Panasonic* en su ampliación *FM-PAC*. Pero tan solo *Sony*, *Sanyo* y *Panasonic* fabricaron este modelo, evidenciando que la era de los 8bits tocaba ya a su fin.

En 1990, *Panasonic* lanzaba en solitario el *MSX TurboR*, con un procesador de 16*bits RISC*, el *R800* y un *Z80E* para la compatibilidad descendente. Este modelo, representa la cima del estándar, pero ya a principios de los 90 no pudo competir con la nueva filosofía de la informática doméstica, más centrada en sistemas modulares abiertos con capacidad para actualizarse continuamente.

Si algo caracterizó el *MSX* fue la innegable calidad de buena parte del software. No en vano, el *MSX* fue una de las plataformas con las que más se prodigó *KONAMI* a finales de los 80 (*Nemesis*, *Metal Gear*, *Vampire Killer*,...) y *Falcom*, *Microcabin* y otras llevaron legendarios RPGs a este sistema (*Ys*, *Xak*, *Hydlide*,...). Por desgracia, el software producido en Europa, y más asequible a nuestros bolsillos, en general nunca aprovechó las características del sistema quedándose siempre en simples conversiones de *Spectrum*.

El enigma: ¿Qué significa MSX?

Las primeras noticias que llegaron eran que significaba "*MicroSoft eXtended*" (por el *Basic-E*), pero hace unos años, **Kay Nishi** comentaba que significaba "*Matsushita Sony X*", siendo la X cualquier compañía con la que negociara en ese momento! La versión más plausible, pero, es la de "*Machines with Software eXchangeability*" (maquinas con software intercambiable), que a fin de cuentas define perfectamente al estándar.

El MSX hoy en día

Hoy en día el *MSX* sigue vivo gracias a sus incondicionales usuarios. Con 2 reuniones anuales en Barcelona y una en Madrid se sigue presentando software nuevo de gran calidad (*Moskowa 2024*, *KPI-Ball* o *Cat'n'Mouse*) y proyectos de Hardware (controladoras *IDE* o tarjetas *FlashRom*). En Japón, *ASCII* volvió a editar la *MSX-Magazine* con un enorme éxito de ventas, y el proyecto *MSX-Revival*, liderado por **Kay Nishi**, pretende llevar la filosofía del *MSX* a los móviles, *PDAs* y emuladores multiplataformas.

20 años después el *MSX* aún tiene algo que decir.

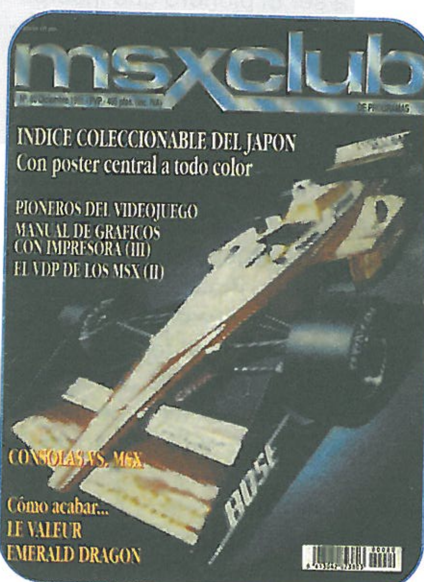
Skyblasc
Realizado con un Philips NMS8250 y el editor AKID

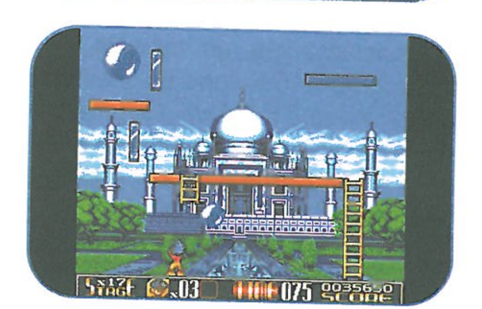




1.- **Bill Gates en la presentación del MSX en Junio del 83 (junto a Akio Gunji, Kazuhiko Nishi y Koji Kobajashi)**
2.- **Ys**







1.- **Revista MSX Magazine japonesa**
2.- **MSXClub La revista española más importante**
3.- **KPI Ball, del grupo español Boh.Ken**

NEC PC-80 y PC-88

Estos dos ordenadores marcaron un antes y un después para la compañía NEC y en toda la industria en general, tanto a nivel tecnológico como en conceptos de jugabilidad pero para poder comprender todo esto será mejor que repasemos un poco la historia de esta magnífica empresa nipona.

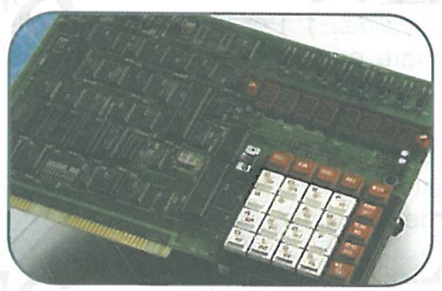
PC-80

Todo se remonta al año 1979 cuando *NEC* lanza al mercado japonés el ordenador de 8 bits. *NEC PC-8001* para competir con las máquinas de *Hitachi* y *Sharp*. Pero rápidamente se hizo con el mercado debido a ser el pionero que incorpora un interfaz para conectar una disketera, impresora y disco duro y este "pequeño" detalle hizo incrementar las posibilidades de esta computadora a límites casi insospechados. Otro gran detalle que lo llevó a la cima fue la muestra de 8 colores simultáneos en pantalla y la posibilidad de mostrar en pantalla gráficos por *sprites* al margen de los típicos caracteres de texto.

Gracias al "boom" de *Space Invaders*, *NEC* se dio cuenta que los videojuegos era un negocio a explotar y teniendo semejante aparato decidió exprimirlo como máquina de programación y soporte de juegos. La única competencia doméstica que existía en el país del sol naciente era un consola que incorporaba 15 juegos en memoria denominada *TV GAME 15*, producida ¡cómo no! por *Nintendo* (desde esta época empezó la relación "amor-odio" entre las dos grandes "N's"). A *NEC* lo que realmente le preocupaba eran los salones *arcade* porque las recreativas de entonces superaban técnicamente en casi todos los aspectos (exceptuando el apartado sonoro) a su micro-ordenador y programó varios juegos para suplir las licencias de los clásicos *arcades* como el anterior nombrado *Space Invaders* o *Pac-Man* con *The Invader* y *Pack-Man* por citar algunos ejemplos. Por eso los ingenieros de la empresa oriental llegaron a la conclusión de incorporar en memoria el lenguaje *Basic* para que los usuarios pudieran programar sus propios títulos y así poder ofrecer algo más que en los recreativos. Además de esta interesante opción, en la revista *ASCII Monthly* regalaban casi cada mes ampliaciones en formato cinta de los títulos más punteros.

En cuestiones técnicas destaca su procesador central compuesto por el chip *TK-85*, la evolución de la primera *CPU, TK-80,* que fabricó *NEC* en 1976. El primer modelo de *PC-80* o sea el *PC-8001*, venía con 512 *bytes* de memoria *ram* y si lo ampliábamos a un *Kb.* se le podía conectar un oscilógrafo y el curioso *"light-pen"* (bolígrafo para la pantalla), el cual nos permitía escribir comandos inéditos en el teclado a la hora de elaborar programas.

Esto ha sido una pequeña intro-





1.- Cpu TK-85
2.- Anuncio de la serie PC-8000





1.- Anuncio Dangerous Drive
2.- Revista de la época

ducción del predecesor más directo del *PC-88* que revista a revista iremos explorando con más detalles, sin olvidarnos de los modelos antecesores de este, *PC-60* y *PC-66.*

PC-88

Nos encontramos ante la verdadera leyenda de *NEC*, este soporte hizo ganar la fama y el prestigio que a la postre adquirió con la añorada *PC-Engine,* convirtiéndose en el ordenador de 8 bits más popular del archipiélago nipón. Curiosamente el sistema operativo que habitaba en su interior se llamaba





1.- **PC-8801**
2.- **Anuncio PC-8801 mkII SR**

COMPAÑÍAS

Estos son los grupos más importantes que programaron en el microordenador de *NEC,* los cuales trabajaron más o menos durante diez años (de 1982 hasta 1992) o sea que podemos calcular la larga vida llena de éxitos que tuvo esta sensacional máquina:

AdutlInn, Agmix, Anple Soft, ApolloTechnica, Ark&7, Arsys Soft, Artdink, Artec, Ascii, Bandai, Basic System, Bashou House, Blue Sky, BPS, Brain Computer, Brain Media, BrainGray, Carmate, Carry Lab, Cocktail Soft, Colpaxx, COM, Compac, Comptiq, Computer Brain, Computer Spec, Cosmic Soft, Cosmos Okayama & Hiroshima, Cosmos Akihabara, CPU, Cross Media, CSK/Filcom, CTA, Custom, Daikei, Data Pop, Data West, DBSoft, D.O., Dream Soft, DempaMicom Soft, East Cube, Electronic Arts, Elf, Enix, Enjoy Soft, Family Soft, Fairy Tale, Free Port, GAM, Game Arts, GA, Great, Grodia, HAL, Hard, Hot B, Hudson, Humming Bird Soft, ISQ, Jast, JDS, Koei, Kogado, Konami, Kotobuki Raison, Kure Software, LOG, Login, Micro Cabin, Mame House, MIA, Magical Zoo, MCSoft, NEC, New System House Oh!, NCS, Nidecom Carry, Nihon Falcom, NSI, Offside, Orange Soft House, Part1, Phoenix, Pony Canyon, PSK, RAM, Riverhill Soft, Seed Software, SGK Soft, Sofmap, Soft Studio Wing, Softbank, Soft Plan, SPS, Square, Star Craft, Striker, System House Oh!, System Sacom, System Soft, Takara, Takeru, T&E Soft, Tecno Soft, Telenet, T.I.P., Toho, TTM, Tracers, Tsukumo, Ving, WestSide, WinkySoft, Wolf Team, Xain Soft, Xtalsoft, YNS, Zain Soft y Zat Soft.

PC-Engine, lo cual hace sospechar que *NEC* lanzó dicha consola inspirándose en su antiguo ordenador.

Diciembre de 1981 dos años después del lanzamiento de *PC-8001*, *NEC* decidió poner a la venta este flamante ordenador logrando unas ventas realmente aceptables para la época, 10.000 unidades en su primer mes de vida. Probable-mente, tan buena acogida en el mercado se debió a que fue el primer micro-ordenador que podía mostrar *Kanjis* (ideogramas provenientes del chino) en pantalla y una resolución de *640x400* pero que solo la soportaba en versión monocroma. Lo único reprochable que tuvo al principio fue su elevado precio, 228.000 yenes (unos 2055 euros).

Entrando en detalles técnicos, como he comentado antes, *PC-8801* mostraba su máxima resolución en monocromo y a la hora de enseñar colores la calidad bajaba a *640x200,* exponiendo 8 colores simultáneos de una paleta de 512 en total. Teniendo un *Z80* como procesador central.

Al año siguiente apareció el *PC-8801mkcli* y *NEC* lo lanzó en tres modelos diferentes, el *Model 10, Model 20* y *Model 30*; Entre ellos solo cambiaban los componentes internos como la disketera para que os hagáis una idea la primera generación de *PC-88* formaba parte de los *Model 20* y los *Model 10* vieron reducidos sus costes de producción en beneficio de un precio final más asequible, 168.000 yenes (1514 euros). La novedad más importante que incorporaba este modelo era la inclusión de una versión extendida del lenguaje *Basic*, el *N88-Basic*. Después con el paso del tiempo, *NEC*, saturó el mercado con muchísimos modelos:

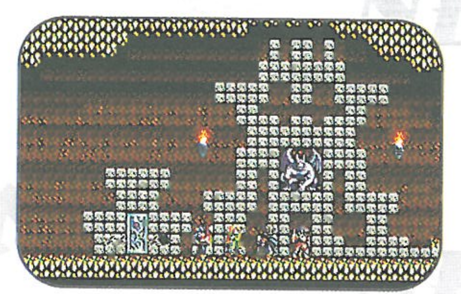
PC-8801mk2, PC-8801mk2SR, PC-8801mk2FR, PC-8801mk2MR, PC-8801mk2TR, PC-8801FH, PC-8801MH, PC-8801FA, PC-8801MA, PC-8801FE, PC-8801MA2, PC-8801FE2, PC-8801MC, hasta llegar a evolucionar la *CPU* de *8 bits.* a *16 bits.* con los *PC-88VA, PC-88VA2, PC-88VA3* y la serie *PC-98* pero todas estas máquinas las iremos analizando en futuras ocasiones.

El catalogo de juegos fue impresionante tanto a nivel profesional como "amateur", las compañías más emblemáticas desarrollaron títulos en este soporte y hoy en día numerosas sagas consideradas de culto nacieron desde los circuitos de *PC-88* como por ejemplo *Silpheed* o *Thexder,* ambos lograron la consagración de *Game Arts*.

Al igual que las series *PC-88VA* y *PC-98*, en siguientes ejemplares entraremos en detalles más concisos sobre la historia de todos los *PC-88*. Tanto a nivel de *hardware* como de *software* y para que os vayáis mentalizando he realizado unos suculentos recuadros (reconozco que algo lacónicos pero tranquilos porque esto ha sido solo el principio) que espero sean de vuestro agrado.

Manjimaru



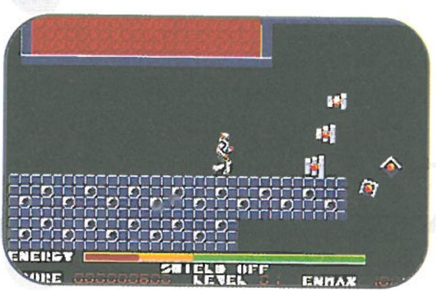




1.- Carátula del Gradius
2.- Sorcerian
3.- LaValeur







1.- King' Knight
2.- Hydlide 3
3.- Thexder

JUEGOS

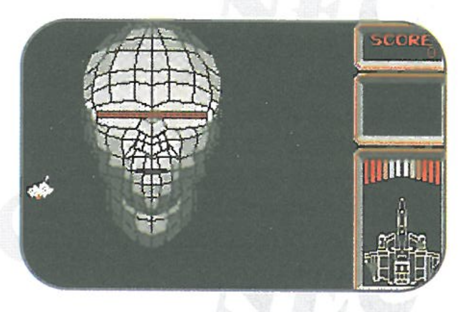
Lógicamente con tanta empresa de calidad apoyando a *PC-88* excelentes piezas de software nunca le faltaron y destaco como títulos importantes a:

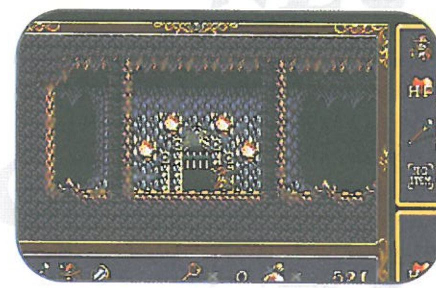


Mazinger Z, Kinnikuman (Bandai), Wizardry (Ascii y Sir-Tech), Tetris (BPS), Dragon Knight 1&2 (Elf), Xevious, Wing Man, Hokuto no Ken, Dragon Buster, DoorDoor (Enix), Mario Brothers Special, Super Mario Brothers Special, Punch-Out Mario, Donkey Kong 3, Nintendo no Golf, Nintendo no Tennis, Ice Climber, Excite Bike, Balloon Fight, Klax, Star Trek, Space Shooting, Justice Knight, Bomberman (Hudson), Romance of Three Kingdoms (Koei), Schwarschild 1&2, La Valeur (Kogado), Gradius, Goonies, Snatcher, Sky and Earth (Konami), Xak 1&2, Xak: The Tower of Gazzel (Micro Cabin), R-Type (NEC), Burai (Riverhill Soft), King´s Night Special, Genesis, Alpha, Cruise Chaser Blassty (Square), Hydlide 1,2&3 (T&E Soft), Death Bringer, Valis 1&2, Final Zone Wolf (Telenet), Super Invader, Galaxy Wars, Super Galaxy Wars, Super Space War, Command, Super Star Trek, Star Trek Part 2, Super Commander, Space Amaber, UFO Galaxyan, Super Galaxyan, Pack-Man, Luna Rescue (Tsukumo), Arcus 1&2 (Wolf Team), Columns (System Soft), Y´S 1,2&3 Dragon Slayer 1&2, Popful Mail, Dinosaur, Azteca, Xanadu 1&2, Romancia, Sorcerian, Sorcerian System Scenario Vol. 1,2,3&4, Sorcerian Utility Disc, Start Rader (Nihon Falcom), Mobile Suit Gundam Tactical Operation (Family Soft), Ray Gun, De-Ja (Elf), Golgo 13 (CSK/Filcom), Hi no Tori (Takara), Space Harrier, Galaxian, Dig Dug, Pac-Man (DempaMicom Soft), Lode Runner (System Soft), Might&Magic (Star Craft), Heroes of the Lance, Ultima 1&2 (Pony Canyon), Lupin, Godzilla (Toho), Bruce Lee (Comptiq), Herzog (Tecno Soft), Emerald Dragon (Bashou House), Urusei Yatsura (Bandai) y podría seguir hasta llenar la revista (dar gracias que no he mencionado los títulos *Hentai*)...









1.- Carátula del Emerald Dragon
2.- Carátula del Snatcher
3.- Silpheed / 4.- Popful Mail

ARCADE

Todos y cada uno de nosotros, en mayor o menor medida, hemos visitado en alguna ocasión los llamados salones recreativos. O por lo menos habremos disfrutado de estos arcades en el bar de la esquina. Los más míticos videojuegos de la historia han pasado por estos lugares... y de ellos vamos a hablar. ¿De salones recreativos y de bares? No, hombre, no... ¡de las máquinas arcade!

Algunos de nosotros, grandes amantes del mundo del videojuego, recordamos buenísimos momentos frente a las máquinas arcade. Nombres tan mágicos como *Ghosts'n Goblins*, *Pacman* o *Green Beret,* han sido punto de reunión de muchos jugadores ahora veteranos, por entonces ilusionadísimos jóvenes fácilmente impresionables. Aquellos gráficos eran imposibles de encontrar en los soportes informáticos caseros, algo parecido a lo que ocurría con la jugabilidad de estos.

La historia de los arcades recreativos data de mediados de los años 70. Muchos sabemos que los orígenes de estos juegos se remontan a ese rey de la adicción llamado *Pong*, y raro será el que no haya disfrutado de este juego en sus mil y una encarnaciones. A *Pong* nos lo conocemos como la palma de la mano, pero... ¿qué más pasó en esos primeros tiempos?

Prácticamente, la mayoría de esos primeros juegos eran de procedencia americana. Con la compañía *Midway* a la cabeza, títulos como *Gun Fight* (1975), *Amazing Maze* (1976) o *Laguna Racer* (1977) eran los cracks de la época, junto a otros clásicos de *Atari*, *Gremlin* o *Exidy*. Pero el verdadero y revolucionario "boom" vino de la mano de *Taito* con el intemporal *Space Invaders* (1978), un auténtico mito digital que supondría el comienzo de una nueva época para el recién estrenado mundo de los arcades recreativos, prácticamente creando el apasionante y concurrido género de los "matamarcianos".

La era de los "matamarcianos"

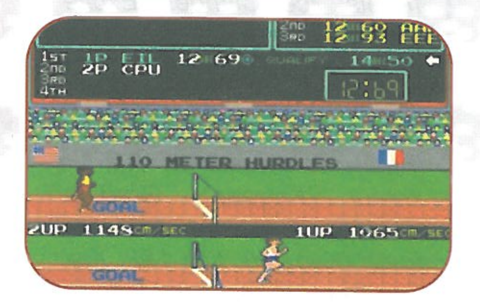
El gran éxito obtenido por *Space Invaders,* propició la aparición de decenas de clones del juego por parte de terceras compañías, ávidas de repetir el golpe de *Taito*. Por lo general todos los intentos quedaban bastante por debajo del original japonés, ejemplo clarificador de lo que significa simpleza y jugabilidad, tan sencillo de comprobar como complicado de imitar. Hasta que llegaron los también nipones de *Namco* (los cuales ya se habían estrenado años antes con arcades como *Gee Bee*, *Bomb Bee* y *Cutie Q*), presentando en 1979 el sin par *Galaxian*.

La ahora gigante compañía japonesa consiguió superar con creces el éxito de *Space Invaders*. Claro está, aún con el mismo esquema pero mejorando toda su forma, tanto en términos técnicos como de jugabilidad. Así pues, destruir el conjunto de "moscas espaciales" que nos acosaba con su constante zumbido se convirtió en uno de los vicios más populares de principios de la década de los 80, junto con el más aún revolucionario *Phoenix*.

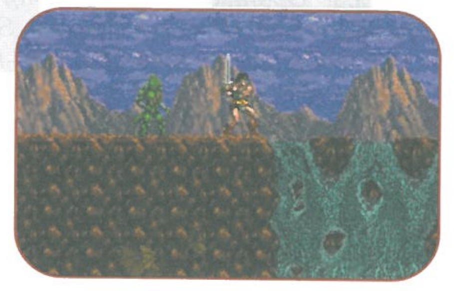
Phoenix supuso para *Taito* la vuelta de tuerca al género, dando una nueva dimensión de variedad al desarrollo de las diferentes fases que lo adornaban, y creando lo que podríamos considerar el primer *final-boss* de un arcade de naves.



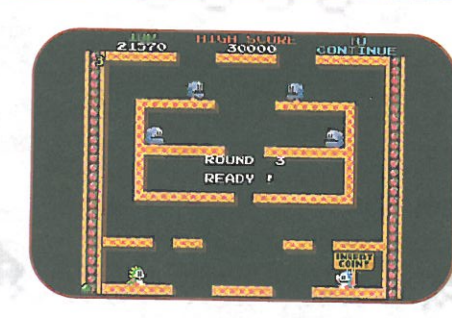




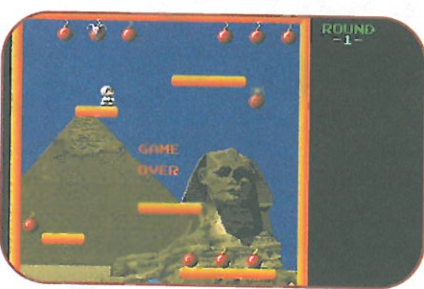


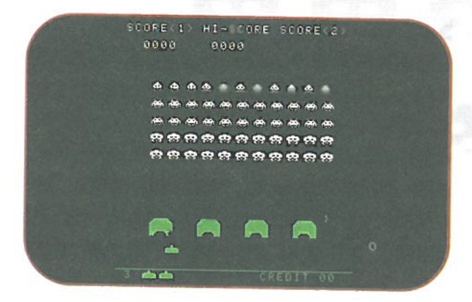


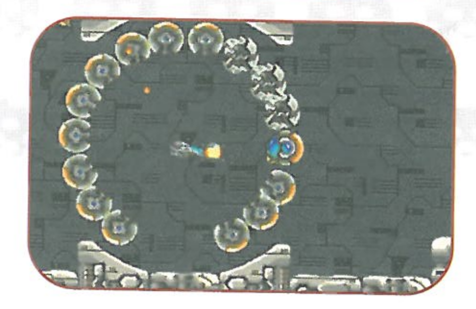
1.- Gauntlet 2
2.- Super Pang / 3.- Hyper Olympics
4.- Salamander / 5.- Rastan Saga



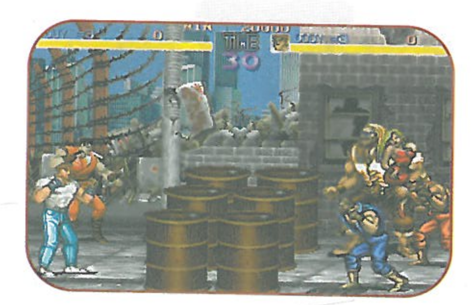








Destruir el conjunto de "moscas espaciales" que nos acosaba con su constante zumbido se convirtió en uno de los vicios más populares de principios de la década de los 80.





1.- Archirivals
2.- Ghouls'n'Ghost
3.- Space Invaders / 4.- Final Fight

1.- Bubble Bobble
2.- Bomb Jack
3.- R-Type / 4.- Mario Bros.

¿Más novedades? La sorprendente posibilidad de usar un escudo para repeler los ataques enemigos. ¿Mejor que *Galaxian*? Decidan ustedes...

Hablar de los "masacra-naves" de estos primeros tiempos y no mencionar esa gran obra de *Ninchibutsu* llamada *Moon Cresta* (1980) sería pecar de hereje. Con una metodología de juego similar a la de *Phoenix* y aún más evolucionado, el antecesor de *Terra Cresta* nos ponía a los mandos de un conjunto de naves (cómo olvidar el "ensamble de cohetes") que, como no, debía combatir constantes oleadas de diferentes enemigos que se encontraban por lo general en la parte superior de la pantalla.

La sana competencia proporcionó a *Namco* los medios para superarse a sí misma, creando para ello el estupendo *Galaga* en 1981. De lejos se dejaba notar su herencia *Galaxian*, pero grandes eran sus mejoras, añadiendo elementos tales como el rápido y fluido desarrollo o los nuevos "raptos" de nuestra nave por parte de los enemigos. Otro para recordar... aunque para terminar, hay que decir que tras *Galaga*, *Namco* realizaría el *shoot'em up* espacial que marcó la nueva barrera tecnológica e hizo pasar a los arcades a su nueva generación. Hablamos del asombroso *Xevious*, del cual entraremos en profundidad en próximas entregas de nuestra **Retro Games**. Tan sólo recordad que gracias a *Xevious*, *Namco* es lo grande que es hoy en día.

Spidey





1 · Del primero, de Atari 2600...

2 · ...al último, por ahora (versión PC)



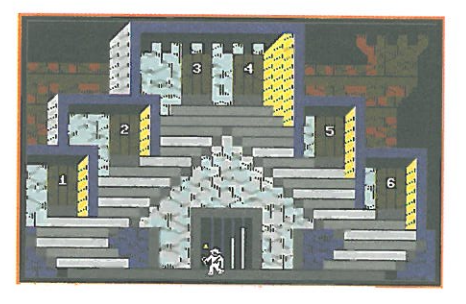


Sombrero, chaqueta de cuero marrón, barba de cinco días, su inseparable látigo... en apenas tres películas dirigidas por **Steven Spielberg** -*Raiders of the Lost Ark*, *Indiana Jones and the Temple of Doom* e *Indiana Jones and the Last Crusade*- el arqueólogo y aventurero *Indiana Jones* se ha convertido en todo un icono de nuestra época, en un héroe moderno valiente pero humano. **Harrison Ford** apenas había conseguido desencasillarse de su papel de *Han Solo* en la saga *Star Wars* para caer en las redes de un personaje todavía más carismático, y esta vez haciendo ya de protagonista absoluto. Que duda cabe que el actor estadounidense ha desempañado muchos más papeles a lo largo de su carrera, pero la sombra y el recuerdo de *Indiana Jones* le seguirá toda la vida, y dentro de no mucho lo podremos ver de nuevo asumiendo el rol de *Indy* si el proyecto cinematográfico no se va al traste antes, cosa bastante improbable si tenemos en cuenta la gente que hay detrás de él. Sea como sea, este es un buen momento para repasar todos los juegos de consola y ordenador que se han hecho sobre tan célebre personaje.

Raiders of the Lost Ark para *Atari 2600* tiene el honor de ser el primer videojuego hecho sobre nuestro aventurero con látigo favorito. Adaptación realizada en 1982 de la primera película de la hasta ahora trilogía, nos encontramos ante un título original y novedoso, pero también lioso y desesperante. El juego es pantalla a pantalla, con un mapeado más o menos grande y variado que puedes recorrer libremente. Tendrás que esquivar y matar bichos que pululan por ahí y, esta es la novedad, coger y hacer uso de objetos para resolver algunos puzzles. Vamos, que es una especie de pionera de las videoaventuras de acción. Lo mas llamativo del juego radicaba en el hecho de que se ha de jugar con dos joysticks. Sí, has oído bien. Con uno de ellos mueves a *Indy* y disparas o usas los objetos, y con el otro joystick manejas el inventario de los objetos que has ido recogiendo. La verdad es que *Raiders of the Lost Ark* no ha envejecido demasiado bien y resulta técnicamente flojísimo. Si a eso le añadimos que



Raiders of the Lost Ark (Atari 2600)



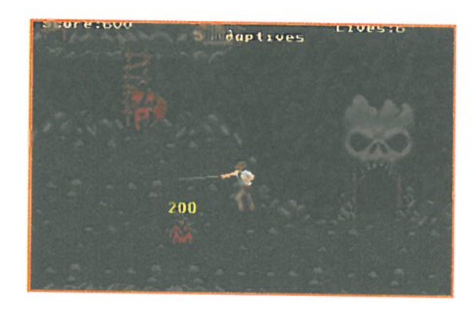
Indiana Jones in the Lost Kingdom (Commodore 64)



VIDEOJUEGOS DE PELÍCULA (I)
INDIANA JONES



Indiana Jones in the Lost Kingdom (Commodore 64)



Indiana Jones and the Temple of Doom (Recreativa)



Indiana Jones and the Temple of Doom (Commodore 64)

el juego no es fácil y que los puzzles son a menudo oscuros y liosos, ya tenemos candidato casi seguro al peor juego de este reportaje.

Y eso que podría tener una encarnizada lucha por ese puesto contra ***Indiana Jones in the Lost Kingdom***, obra de *Mindscape* de 1984 para *Spectrum* y *C-64*. Como habréis podido adivinar por el título, este juego no se basa en ninguna película sino que desarrolla un argumento nuevo protagonizado por *Indiana Jones* en el interior de un misterioso castillo en un reino perdido.

El juego cuenta únicamente de seis pantallas que puedes tratar de completar en tres niveles de dificultad diferentes. Mezcla de plataformas y puzzle, *Indiana Jones in the Lost Kingdom* tiene un nivel técnico muy flojo que repercute seriamente en la jugabilidad. Las pantallas están muy vacías y a menudo no sabes ni lo que se supone que tienes que hacer. Y cuando lo descubres, si es que lo descubres, te encuentras con que ni los movimientos ni las estructuras son muy de fiar.

Indiana Jones and the Temple of Doom supone un salto de calidad brutal con respecto a los dos juegos anteriores. Esta recreativa de *Atari Games* de 1985, adaptación de la segunda película de la trilogía de **Steven Spielberg**, nos trae esta vez sí la emoción y las aventuras que podríamos esperar en un título de estas características. Nos encontramos ante un juego de acción en escenarios ligeramente laberínticos con scroll multidireccional. El juego se desarrolla en las minas y un templo, alternando fases a pie en las que tenemos que encontrar y rescatar a los niños prisioneros a la vez que huimos o matamos serpientes, acólitos y hechiceros, con otras fases en las que vamos a gran velocidad dentro de una vagoneta rememorando la escena más recordada de la película.

En 1988 el juego fue adaptado por *U.S.Gold* a *MSX*, *Spectrum*, *C-64*, *Amstrad*, *Apple-II*, *Master System*, *Pc* y *Atari St*, si bien ninguna de estas conversiones se le acercaba ni técnica ni jugablemente a la recreativa. Hay que señalar que la versión de *Nes* obra de *Tengen* se desmarca sensiblemente de las otras, resultando ser un juego similar sin duda, pero menos fiel y con un mapeado totalmente diferente.

Indiana Jones in Revenge of the Ancients es por su parte una aventura conversacional de la vieja escuela, sin ningún tipo de gráfico, desarrollada en 1987 por *Angelsoft*. No puedo contaros mucho sobre este juego del que confieso que nunca antes había

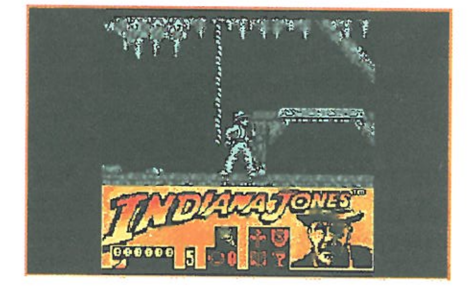


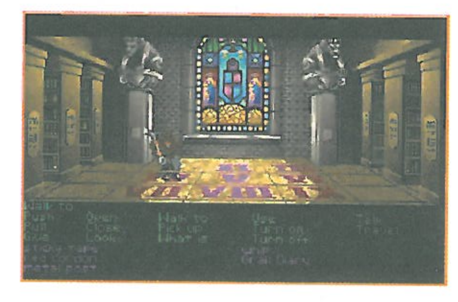




1.- Indiana Jones & The Temple of Doom (Recreativa)

2.- Indiana Jones & The Last Crusade (Gameboy)





3.- Indiana Jones & The Last Crusade (Amstrad)

4.- Indiana Jones & The Last Crusade (Graphic Adventure) PC

oído hablar. Las primeras impresiones no son malas dado que las descripciones están bien escritas y te meten en situación, pero o yo me he anquilosado mucho o el juego es difícil del copetín. La cosa es que haga lo que haga acabo muerta de una u otra forma. ;))

Indiana Jones and the Last Crusade (Action Game) fue la nueva apuesta de *LucasFilm* y *U.S.Gold* en 1989 para ordenadores y consolas de la época. El juego, una adaptación en clave de acción y plataformas de la película del mismo nombre, tuvo una aceptación bastante buena suponiendo un notable éxito para la compañía. Con deciros que el juego salió en *MSX, Spectrum*, *Amstrad*, *C64*, *Master System*, *Gamegear*, *Megadrive*, *Gameboy*, *Amiga*, *Atari St*, *Pc* y *Nes* ya os podéis hacer una idea. Esta vez hay que remarcar que para *Nes* existen dos juegos completamente diferentes con el mismo nombre. Uno de ellos, el de *Ubi Soft*, es la conversión a esta máquina del juego que acabamos de comentar. Sin embargo, *Taito* publicó un juego con un desarrollo totalmente diferente al ya conocido, mezclando acción, plataformas, carreras y puzzles. Por desgracia el juego resulta bastante lamentable, con unos gráficos pequeños y una animación y desarrollo sonrojantes.

Pero lo mejor estaba todavía por llegar. Bueno, es un decir, dado que simultáneamente al juego anteriormente comentado apareció también en *1989* ***Indiana Jones and the Last Crusade (Graphic Adventure)*** en *Pc*, *Amiga*, *Atari St* y *Macintosh* . Sí, se trata de dos juegos totalmente diferentes a partir de la misma película. Y si el arcade era un típico juego de acción y plataformas de los que se destilaban por su época, la aventura era el plato verdaderamente fuerte de los dos. Desarrollada por la misma *LucasFilm*, lo que tenemos aquí es una excelente aventura gráfica que seguía con suma fidelidad el desarrollo de la película. Con un mejorado sistema *Scumm*, con el cuál ya habían recibido el reconocimiento absoluto de la crítica y el público en *Maniac Mansion* y *Zak McKracken*, en *LucasFilm* desarrollaron su producto más ambicioso hasta la fecha, con una parte técnica muy mejorada con respecto a los títulos anteriores y unas animaciones de lujo.

Indiana Jones and the Last Crusade se beneficiaba de un guión paralelo al de la película, hasta tal punto que el haber visto la película te podía ayudar a resolver ciertos puzzles. Pero en *Lucas* fueron lo suficientemente inteligentes como para combinar esto con divergencias sobre el guión original. Lo mejor del juego es precisamente que los puzzles se pueden resolver de distintas maneras, algunas separándose totalmente de lo que ocurría en la película. De hecho tu camino en el juego puede variar según tus acciones, y acabar por



Indiana Jones & The Fate of Atlantis (Graphic Adventure) PC



ejemplo pilotando una avioneta o viajando en el interior de un zeppelin plagado de alemanes. Además, la introducción en el *Scumm* del comando "Examinar", mucho más importante de lo que pueda parecer a primera vista, y del comando "Hablar", que introducía esas conversaciones con respuesta múltiple a elegir, fueron de lo más acertado. También es de destacar que aunque el juego sea una aventura gráfica con todas las de la ley, hay momentos en los que podrás apelar a los puños, con un eficiente sistema de puñetazos y guardias defensivas. En 1990 aparecería para Pc una versión mejorada con 256 colores y los escenarios totalmente redibujados con una mayor atención al detalle.



Indiana Jones and The Fate of Atlantis (Action Game) PC

Visto el éxito de la jugada anterior, *Lucasfilm* (rebautizada entonces como *LucasArts*) quiso repetir haciendo otra vez dos versiones totalmente diferentes del mismo título. Además, quizás teniendo en cuenta las leves críticas de excesiva fidelidad a la película en la aventura gráfica, sorprendieron a propios y extraños creando una aventura totalmente nueva que no seguía ninguna de las películas. Y la hicieron con tanta atención al detalle que la historia de ***Indiana Jones and the Fate of Atlantis (Graphic Adventure)*** tiene una calidad tal que podría haber sido perfectamente y sin ningún desmerecimiento la cuarta parte de esta serie de películas. Tras los fantásticos *Monkey Island 1* y *2* y el *Loom*, la compañía *LucasArts* estaba en su mejor momento, habiéndose ganado por derecho propio la corona del mundo de las aventuras gráficas. Con toda esa experiencia y el carisma propio de *Indiana Jones*, el juego no podía más que ser otro éxito descomunal. Y así lo fue.

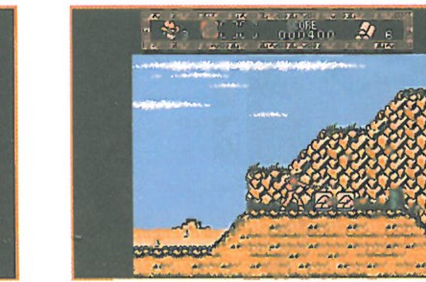
Publicada en 1992 para *Pc*, *Amiga* y *Macintosh*, *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* lo tenía todo para triunfar, con una historia perfecta sobre el paradero de la Atlántida, los *Diálogos de Platón* y una poderosísima fuente de energía que está a punto de caer en malas manos. La música, los gráficos y las animaciones son mucho mejores que en el episodio anterior, y el juego nuevamente se beneficia de los distintos caminos y decisiones que puedes tomar. De hecho este juego destacaba porque al llegar a un punto de la historia podías tomar tres caminos principales totalmente diferentes: el de la inteligencia, con más puzzles en solitario, el de la acción, con más peleas, y el de la colaboración, con puzzles que tendrías que resolver en combinación de tu acompañante *Sofía*. Casi casi como tener tres juegos en uno y, en definitiva, una sensacional aventura gráfica de entretenido desarrollo, retorcidos puzzles y diálogos ingeniosos.

Sin embargo la citada jugada salió sólo a medias, porque mientras que la aventura gráfica era de una altísima calidad y resultó ser todo un juegazo, ***Indiana Jones and the Fate of Atlantis (Action Game)***, desarrollado esta vez por la misma *LucasArts*, fue una decepción mayúscula. Y acción la justa, es más bien una videoaventura de perspectiva isométrica basada en la misma historia a la que pudimos jugar en la aventura gráfica del mismo nombre, y en la que podemos manejar tanto a *Indy* como a *Sophia*. Será porque el otro juego es muchísimo mejor, será por el extraño interface de este último o por la forma de moverte. Sea lo que sea, es un juego en el que, por más que lo intenté, no conseguí entrar. En todo caso, salieron versiones para *Spectrum*, *Amstrad*, *C64*, *Pc*, *Amiga* y *Atari St*, siendo las más recomendables estas tres últimas.

The Young Indiana Jones Chronicles es un mediocre juego



Indiana Jones and The Fate of Atlantis (Action Game) Amstrad



The Young Indiana Jones Chronicles (NES)



publicado por *Jaleco* en 1992 para *Nes* basado en la serie de televisión que narraba las supuestas primeras aventuras de un jovencito *Indiana Jones* (recordemos que de hecho la película *Indiana Jones and the Last Crusade* empezaba con un flash-back en el que un *Indiana Jones* de joven hallaba una valiosa cruz).

Instruments of Chaos starring Young Indiana Jones es otro juego derivado de la misma serie de televisión, esta vez para *Megadrive*, publicado por *Sega* en 1994. Pese a que tiene una pinta más que aceptable a primera vista, el juego resulta ser todo un despropósito en el capítulo de la diversión, con una dificultad demasiado alta y un manejo bastante deficiente. Lo único que podríamos destacar es el original uso del látigo que puedes balancear en cualquier dirección, pero está mal implementado y es más una pesadilla que otra cosa.

Por suerte, *Factor 5* nos devolvía en 1994 al buen camino a nuestro arqueólogo favorito en ***Indiana Jones' Greatest Adventures***, para *Snes* y *Megadrive*. Estamos ante un juego de acción y plataformas no especialmente original, pero que cuenta con el encanto de poder llevar otra vez a *Indy*, el mayor, el original, en un videojuego que recogía escenas y sucesos de las tres películas. Sí, una especie de tres juegos en uno, aunque los has de jugar en orden.

El título de *Factor 5* puede pecar de repetitivo en su desarrollo, pero esto queda más o menos compensado por el notable nivel técnico del que hace gala. Además alterna fases de acción y plataformas a pie con otras conduciendo vehículos, lo que le da mas variedad y ayuda a romper la monotonía de la que puede hacer gala en algunos momentos. El juego me recuerda un montón en la mecánica a los de la trilogía de *Super Star Wars* para *Snes*.

En 1996 llegó a nuestras pantallas el extravagante ***Indiana Jones Desktop Adventures***, para *Pc* y *Macintosh*. No es nada fácil comentar este juego; sólo puedo decir que resulta más una curiosidad que otra cosa. Es una especie de videoaventura de acción con aspecto de juego de *Zelda* de *Gbc* y movimientos a golpes. En fin, no trataba de ser más que una aventura de escritorio, para acompañar al *buscaminas* y los juegos de solitarios. Lo mejor que puedo decir de él es que los mapeados y las partidas eran aleatorios, pero lo cierto es que el resultado no resultaba demasiado cautivador.





1.- Indiana Jones & The Infernal Machine (GBC)
2.- Indiana Jones & The Infernal Machine (PC)



Indiana Jones & The Infernal Machine (PC)



Indiana Jones' Greatest Adventures (SNES)



Indiana Jones Desktop Adventures (PC)

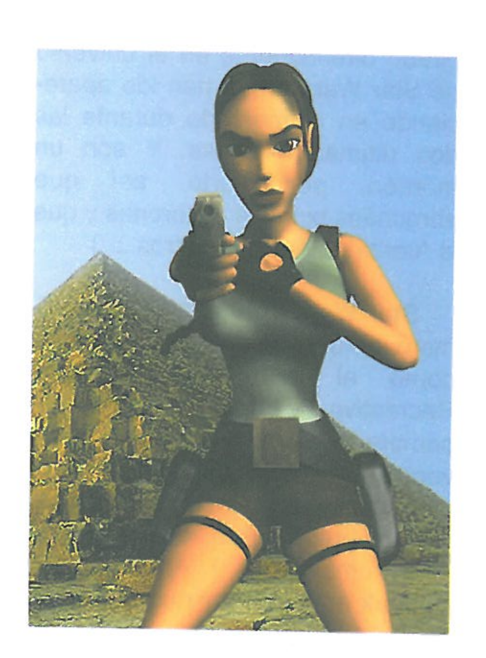


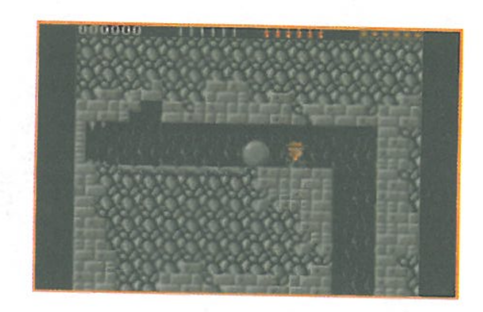
Indiana Jones & The Infernal Machine (PC)



Indiana Jones and the Infernal Machine, publicado por *LucasArts* para *Pc* en 1999 y siendo posteriormente convertido a *N64*, supone una especie de justicia poética. No creo que nadie se escandalice si digo que *Lara Croft*, la protagonista de la famosa serie de juegos *de Tomb Raider* desarrollados por *Core*, estaba indudablemente inspirada en el personaje de *Indiana Jones*. Curiosamente la misma compañía ya se había fijado años antes en nuestro héroe y en los templos llenos de trampas en el divertido y difícil juego de plataformas *Rick Dangerous*, en ordenadores de 8, 16bits y Pc.

Pues bien, Si *Lara Croft* había copiado elementos del personaje de *Indiana Jones*, ahora venía *LucasArts* y copiaba elementos del *Tomb Raider*. El caso es que *Indiana Jones and the Infernal Machine* en era un *Tomb Raider* protagonizado por *Indiana Jones* y su látigo. El juego está relativamente bien, destacando especialmente





Rick Dangerous (Amiga)

su buena ambientación. Sin embargo no resultaba ser superior a los juegos que imitaba, viéndose perjudicado por un manejo algo torpe. Además, muchos amantes de las aventuras gráficas no perdonamos a *LucasArts* que hicieran un juego de plataformas y acción en vez de una nueva aventura gráfica protagonizada por *Indy*... Por otra parte, la versión de este juego en *Gbc* del 2001 es, como no podía ser de otra forma, una aventura de acción en 2d de perspectiva más o menos aérea y con un desarrollo radicalmente diferente.

Indiana Jones and the Emperor´s Tomb es, hasta la fecha, el último videojuego que ha salido de nuestro intrépido arqueólogo y aventurero. Publicado en el 2003 para *X-Box*, *Ps2* y *Pc*, este nuevo título es una especie de secuela del anteriormente comentado. Al igual que este, parte de una historia nueva protagonizada por *Indiana Jones*. El juego sigue siendo una especie de clon de los *Tomb Raider*, pero en esta ocasión el resultado se me antoja muy superior. Es cierto que algunas animaciones son un poco ortopédicas todavía, pero quedan compensadas por el resto del apartado técnico y la





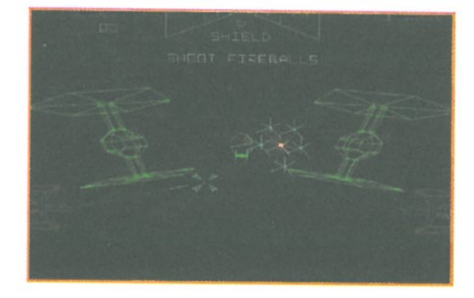
1. y 2. - Indiana Jones & The Emperor's Tomb (PC)

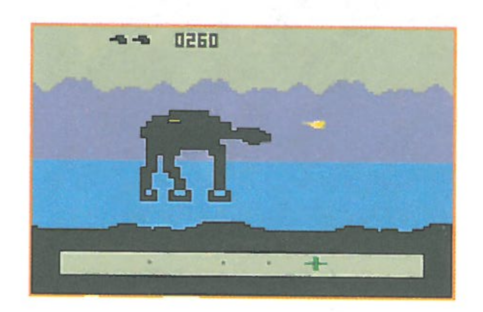


lograda ambientación, que ciertamente hacen que te metas dentro del personaje y de la acción. El sistema de lucha ha mejorado también considerablemente, resultando ahora mucho más entretenido y satisfactorio. En definitiva, un juego notable con el que se nos hará más corta la espera del cuarto episodio en los cines y su posterior o simultánea versión para ordenador y consola. Si es que no sale otro juego de *Indy* antes... ;)

Eil









¿Hay alguien que no conozca las películas de Star Wars? No, ¿verdad? ;) Pensada como una serie de tres trilogías, la saga empezó con **Star Wars** (1977), a la que le siguieron **The Empire Strikes Back** (1980) y **Return of the Jedi** (1983). Estas tres primeras películas, las que llevaron principalmente esta saga a su descomunal éxito, se corresponden sin embargo con los episodios cuarto, quinto y sexto. Por ellas pasaron personajes que ya están en la memoria colectiva de todos nosotros: *Luke Skywalker* (Mark Hammill), *Han Solo* (Harrison Ford, en su primer papel realmente importante), *Leia Organa* (Carrie Fisher), *C3PO* (Anthony Daniels), *Darth Vader* (James Earl Jones), *Obi-Wan Kenobi* (Alec Guinness), *Chewbacca* (Peter Mayhew), *Yoda* (Frank Oz) o el pequeño R2D2.



1.- Primera Recreativa
2.- The Empire Strikes Back
3.- Return of the Jedi

Cuando ya todos nos habíamos casi olvidado de las promesas sobre hacer la trilogía anterior y la trilogía posterior, *George Lucas* se descolgó por fin en 1999, ¡dieciséis años después!, con el episodio primero de la nueva (eeer, y "primera") trilogía: **The Phantom Menace**. Atrás (o adelante) quedaron *Luke*, *Han Solo* o *Leia*, narrando la película precisamente los antecedentes. Pasable como entretenimiento, la película no estaba en mi opinión a la altura de las circunstancias, pese a contar con buenos actores como *Liam Neeson*, *Ewan McGregor* (haciendo de Alec Guinness de joven) o *Natalie Portman*. El segundo capítulo de la serie, **The attack of the Clones**, llegó a las pantalles en el 2002, dirigida nuevamente por *George Lucas*, y con Hayden Christensen, Natalie Portman y Ewan McGregor como protagonistas principales. Se apreciaba cierta mejoría, sobre todo en la parte final, pero sigue estando demasiado lejos del entretenimiento que proporcionaba la trilogía original.

Y, bueno, mientras esperamos a ver lo que ocurre con el tercer episodio, vamos a distraernos recordando - o descubriendo por primera vez- los videojuegos que se han inspirado directamente en el universo de Star Wars y que han ido apareciendo en el mercado durante las dos últimas décadas. Y son un montón, por cierto, así que abrocháos bien los cinturones y que la fuerza esté con vosotros... ;)

Star Wars (1983): No fue el primero pero lo podemos considerar como el comienzo de todo. Recreativa de Atari con acción en primera persona, voces y gráficos vectoriales. Sólo tiene dos fases diferentes y es un juego extremadamente breve. Fue convertido a Spectrum, C-64 y Amstrad por Domark en 1987, aunque al menos en C-64 ya existía una conversión



VIDEOJUEGOS DE PELÍCULA (II) STAR WARS

de 1984 con sprites en vez de gráficos vectoriales. También existen versiones de la misma en el Atari 2600 y 5200, Atari 400, BBC, Colecovision, Amiga y Atari St.

The Empire Strikes Back (1985): Segunda y similar parte de la anterior en recreativa y ordenadores de 8 y 16bits. En todo caso, es más largo y variado que la primera parte, aunque ya había perdido casi toda su capacidad de sorpresa.

Return of the Jedi (1984): También en recreativa y ordenadores de 8 y 16bits, pero muy diferente a las anteriores, con visión isométrica. Aunque se corresponde con la tercera película, este juego es anterior al *The Empire Strikes Back*.

The Empire Strikes Back (1982): Atari 2600, Intellivision. No es una conversión de la recreativa sino un flojo juego de naves ambientado en una escena de la película. Resulta muy similar en concepto y desarrollo al, por otra parte muy superior, *Attack of the Mutant Camels*.

Star Wars Jedi Arena (1983): Atari 2600. Juego bastante ridículo en el que tienes que reflectar disparos para vencer a tu oponente.

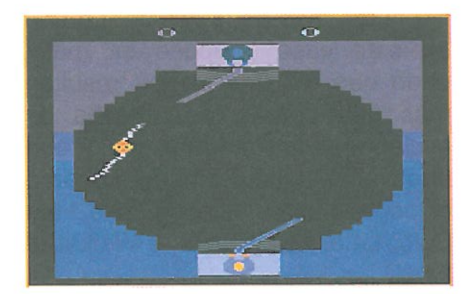
Star Wars: Return of the Jedi: Death Star Battle (1983): Atari 2600, Atari 5200, Spectrum. Destruye la Estrella de la Muerte en este mediocre matamarcianos.

Wicket el Ewok (1987): MSX. Este es un juego de habilidad, memoria y rapidez de operaciones. Se trataba de completar un puzzle en un tiempo de cinco minutos. Muy simplote. Creado por la infame *WaltherMiller*.

Droids en el planeta Ingo (1987): MSX. Calcado al juego anterior, pero en versión Droids.

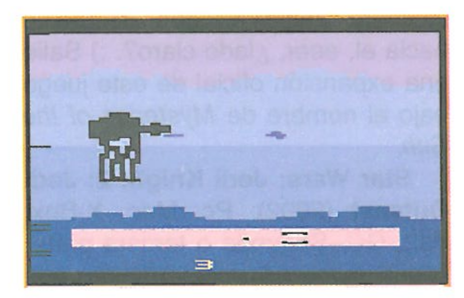
Droids, The Withe Witch (1987): MSX. También de *WaltherMiller*, la creadora del cartucho *Memory Miller*, este juego dejaba por fin de lado los puzzles simplones para ser de acción.

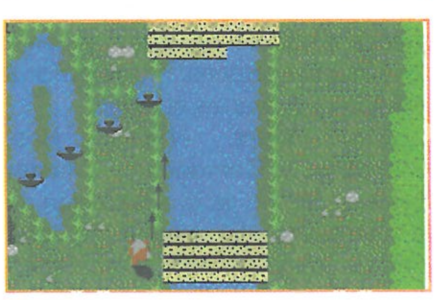
Ewoks and the Dandelion Warriors (1987): MSX. Cuarto y último juego de *WaltherMiller*, con los Ewoks de protagonistas. Esta vez, el juego tiene un desarrollo calcado al magnífico *Knightmare* de *Konami*. Estaba dividido en cinco etapas y al final de cada uno podías encontrar un obstáculo adicional para poder acceder al siguiente nivel (por ejemplo, encontrar el puente Icoris y pasar a través de él).





1.- Star Wars Jedi Arena (Atari 2600)
2.- Star Wars: Return of the Jedi: Death Star Battle.(Atari 2600)





1.-The Empire Strikes Back (Atari 2600)
2.- Ewoks and the Dandelion Warriors (MSX)



En esta ocasión, *WaltherMiller* nos ofrecía un juego digno, con buenos gráficos, para los MSX de primera generación, si bien cabe volver a repetir que el juego estaba muy muy inspirado en la auténtica joya que era el *Knightmare*.

La Guerra de las Vajillas (1988): Spectrum, Amstrad, C-64, Pc. Aventura conversacional parodiando la película de George Lucas. Heavy Juán Quenové, Darth Water, la Estrella Pringosa... humor sutil y sofisticado. ;-)

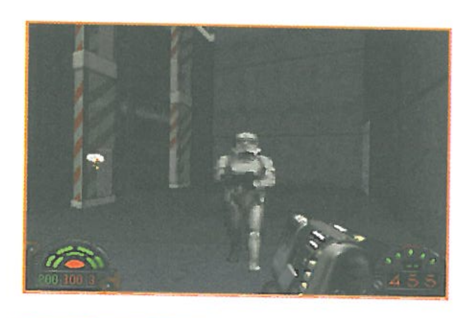
Star Wars Droids (1988): Spectrum, Amstrad, C-64. Basado en la serie de dibujos. Juego extraño y flojete de *Mastertronic* donde puedes manejar por primera y única vez a C3PO y R2D2.

Night Shift (1990): Pc, Amiga, Atari St, C64, Spectrum, Amstrad. Este apenas toca tangencialmente el tema que nos ocupa. Eres un empleado en la fábrica de Lucas y tu misión es hacer figuritas y juguetes de Star Wars. :] Mezcla de puzzle y plataformas para un juego algo soso y desustanciado.



Night Shift

Star Wars: Dark Forces (1994): Pc, Mac, Psx. Una especie de *Doom* ambientado en el universo de Star Wars. Tuvo un éxito considerable en su época y la verdad es que era un juego notable que traía algunas novedades a la ya conocida formula.





1.- Dark Forces (PC)
2.- Jedi Knight (PC)

Star Wars: Jedi Knight (Dark Forces 2) (1998): Pc. Secuela del anterior, gozando también de bastante éxito. Como rasgo original que lo diferenciaba de un *Quake* más estaban los superpoderes jedi, que podían hacer que el personaje se inclinara hacia el lado oscuro o hacia el, eeer, ¿lado claro?. ;) Salió una expansión oficial de este juego bajo el nombre de *Mysteries of the Sith*.

Star Wars: Jedi Knight 2: Jedi Outcast (2002): Pc, Mac, X-Box, Ps2, GC. Segunda o tercera parte, según como se mire. ;) Como sus predecesores, es un más que recomendable shoot´em up en primera (o tercera) persona. Va a más a medida que avanza el juego.

Star Wars (1991): Nes, Gameboy, Gamegear, Master System. No, no es la adaptación de la recreativa del mismo nombre, sino un juego de acción y plataformas en el que llevarás a Luke Skywalker.

Star Wars (1987): Nes. Cuidado, que este es distinto al anterior. Es un juego de acción y plataformas bastante entretenido de la compañía japonesa Namco. De hecho, y sorprendentemente, este juego nunca salió de tierras niponas.

The Empire Strikes Back (1991): Nes, Gameboy. Juego de acción y plataformas basado en la película y sus personajes. No tiene mucho interés y en ningún momento pasa de lo mediocre.

Super Star Wars (1992): Snes. Combina fases de frenética acción a pie, donde no paran de salir bichos mientras vas avanzando, con otras conduciendo vehículos. Ponte en la piel de Luke, Han Solo y Chewbacca.

Super Empire Strikes Back (1993): Snes. La segunda parte de esta trilogía de juegos que *Sculptured Sofware* realizó para la Super Nintendo bajo la producción de *LucasArts*, del mismo estilo, de estilo muy similar al anterior episodio.

Super Return of the Jedi (1994): Snes, Gameboy. La tercera parte del anterior, pudiéndose resumir como más de lo mismo. Lo que en este caso tampoco es malo, dado que los tres juegos resultan más que entretenidos. Fases de acción con plataformas junto con otras manejando vehículos. Durante el juego tomarás el rol de Luke, Han Solo, Leia, Chewbacca y Wicket el Ewok.

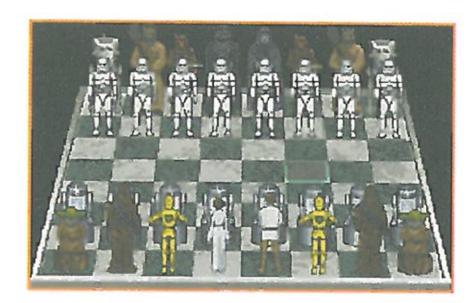


Super Star Wars (SNES)





Super Return of the Jedi (SNES)



1.- Star Wars Chess





1.- Yoda Stories (GBC)
2.- Rebel Assault (PC)

Star Wars Chess (1993): Pc, 3DO, SegaCD. Juego de ajedrez con figuritas animadas a lo *Battle Chess,* sólo que en el universo Star Wars.

Star Wars Monopoly (1997): Pc. El típico juego de Monopoly pero con estética de Star Wars.

Star Wars Yoda Stories (1997): Pc, Gameboy Color. Sencillo juego que junta elementos de videoaventura y acción, ligeramente más evolucionado que su hermano mayor *Indiana Jones Desktop Adventures.* El mapeado y las misiones son aleatorias pero el juego es demasiado simple y no resulta nada atractivo.

Star Wars Rebel Assault (1993): Pc, Mac, 3DO. Quince fases diferentes con distintos tipos de juego, sobre todo con punto de mira. Curioso en su tiempo, aunque algo corto y simple.

Star Wars Rebel Assault 2 (1995): Pc, Mac, Psx. Más y mejor. Segunda parte, más completo y variado que el anterior. La versión de Psx contaba además con mejoras técnicas y jugables con respecto a la versión original de Pc.

Star Wars X-Wing Trilogy (2000): PC, Mac. Recopilación de los exitosos simuladores de ataque espaciales que LucasArts había sacado bajo el nombre de *X-Wing* (1992), *Tie-Fighters* (1994) *y X-wing Vs Tie-Fighters* (1997), con la particularidad de poder jugar desde el punto de vista del Imperio o desde el punto de vista rebelde. Tuvieron además unas cuantas expansiones.

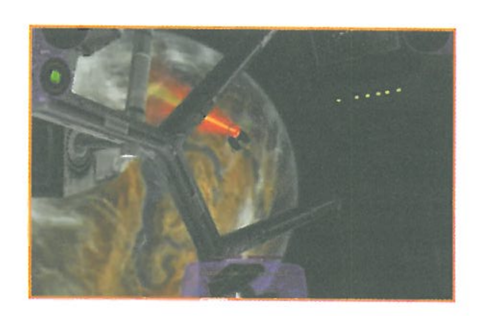
Star Wars X-Wing Alliance (1999): Pc. La versión más nueva de la trilogía de juegos comentados arriba (que deja así de ser una trilogía). Es un simulador espacial de ataque en toda regla.

Star Wars Arcade (1993): Recreativa de Sega en la que manejas un X-Wing para acabar con la Estrella de la Muerte. Lo mejor, la opción de dos jugadores, uno de piloto y el otro de cañonero. Fue convertido a Sega32X.

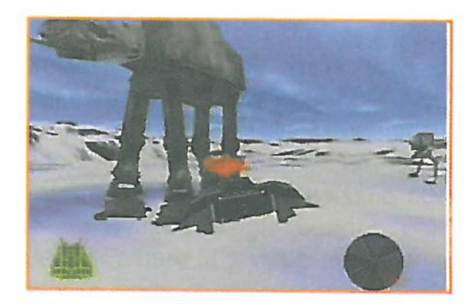
Star Wars Trilogy Arcade (1997): Recreativa de Sega sobre la placa Model 3. Elige cualquiera de las tres primeras películas en este variado arcade con partes de simulador de ataque, shooter en primera persona, conducción e incluso lucha con la espada láser.

Star Wars: Shadows of the Empire (1997): N64, Pc. Uno de los primeros juegos que exigían una tarjeta aceleradora para jugar en Pc. Tenía fases variadas y resultaba bastante espectacular para la época, pero bajo su superficie terminaba aflorando un juego corto y poco afortunado que ha envejecido bastante mal.

Star Wars: Rogue Squadron (1998): N64, Pc. Esto es ya otra cosa. Buen simulador de vuelo-



Tie Fighter (PC)



Shadows of the Empire (PC)



ataque con naves espaciales en escenarios planetarios. Entretenido y bien hecho, suponía una gran mejora con respecto al juego anterior.

Star Wars Masters of Teras Kasi (1997): Psx. Juego de lucha a lo *Tekken*. No muy bueno pero se deja jugar, y cuenta con la gracia de tomar el control de Luke, Han Solo, Leia... cada uno con sus armas características.

Star Wars Droid Works (1998): Pc, Mac. Híbrido entre programa educativo y juego de acción dirigido al público infantil. En esta misma serie de *Lucas Learning* hay otros



Star Wars Pit Droids (PC)de)

juegos para niños como *Star Wars Math Jabba´s Game Galaxy, Star Wars Anakin´s Speedway* o *Star Wars Jar Jar´s Journey.*

Star Wars Rebellion (1998): Pc. Más que aceptable juego de estrategia de suministros, exploración y demás.

Star Wars Pit Droids (1999): Pc. Curiosa mezcla entre los *Lemmings* y el universo Star Wars. Nada más y nada menos que unos 300 puzzles para un juego entretenido aunque algo repetitivo en el que debes guiar por medio de felchas de dirección a unos robots hasta la salida. Podría haberse llamado de cualquier otra forma y nadie se hubiera enterado.

Star Wars Episode 1 Gungan Frontier (1999): Pc, Mac. Otro juego de simulación y construcción, sin mucho que ofrecer en términos de interés o diversión.

Star Wars Force Commander (2000): Pc. Mediocre juego de estrategia en tiempo real.

Star Wars Behind the Magic (1998): Pc. Bueno, esto no es un juego sino una especie de completa enciclopedia en dos cd-rom sobre el universo de Star Wars, con fotos, vídeos, biografías y todo lo que te puedas imaginar.

Star Wars: Episode 1 Insider's Guide (1999): Pc. Secuela del anterior título. Es decir, otra enciclopedia, menos completa que la anterior, concentrándose en The Phantom Menace.

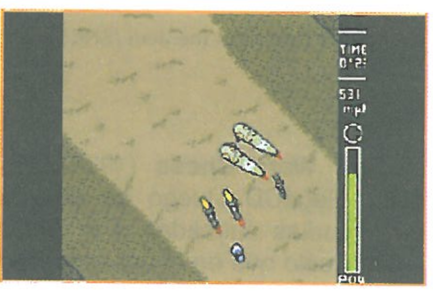
Star Wars Episode 1 The Phantom Menace (1999): Pc, Psx. Mezcla de acción y aventura que sigue más o menos el argumento de la película en la que se basa. No está mal pero le falta algo (por ejemplo una cámara mejor).

Star Wars Episode 1 Racer (1999): Pc, Mac, N64, Dreamcast. A lo *Wipeout* pero sin armas, basado en la popular escena de la carrera de vainas que aparece en la película. Constaba de veinticinco circuitos y es un juego muy majo.

Star Wars: Racer Revenger (2002): Ps2. Secuela del juego de arriba. No ha tenido ni mucho menos el impacto, si es que se puede llamar así, de su primera parte, pero lo cierto es que el juego no desmerece en absoluto y resulta emocionante y entretenido.

Star Wars Racer Arcade (2000): Espectacular recreativa de Sega, similar a los dos juegos anteriores. Su mayor handicap era que sólo disponía de cuatro circuitos. Lo mejor, la cabina y el original manejo con palancas imitando perfectamente las naves de la película.





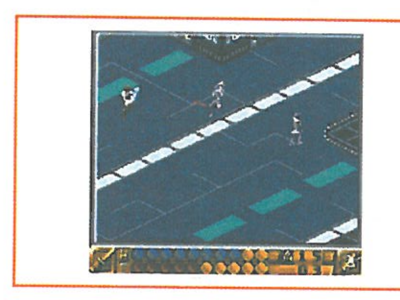


1.- The Phantom Menace (PC)
2.- Episode 1 Racer (GBC)
3.- Episode 1 Racer (Arcade)

Star Wars Episode 1 Racer (2000): Gameboy Color. Juego de velocidad ambientado en la famosa escena de la carrera de vainas. Se juega con una típica visión aérea y tan sólo enfrentan por la victoria a dos corredores, eso sí, en veinte circuitos diferentes.

Star Wars Episode 1 Jedi Power Battles (2000): Psx, Dreamcast, GBA. Uno de acción furiosa y un poco de plataformas, con una dificultad muy elevada. Pueden jugar dos personas al mismo tiempo pudiendo elegir entre varios personajes.





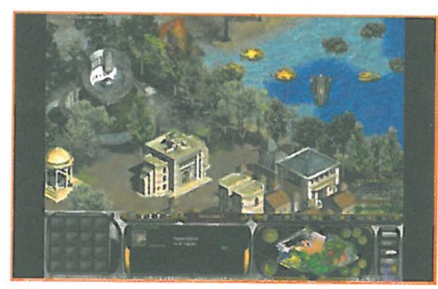
1.- Obi Wan's Adventures (GBC)



1.- Episode 1: Battle for Naboo

2.- Rogue Leader (GC)





1.- Star Wars Galactic Battlegrouds (PC)

2.- Star Wars: The Clone Wars (PS2)



Star Wars Episode 1 Obi-Wan´s Adventures (2000): Gameboy Color. Juego de acción con visión isométrica que no destaca por nada en particular.

Star Wars Episode 2 The Attack of the Clones (2002): GBA. Otro juego de acción, de corte similar al *Jedi Power Battles* pero de bastante peor calidad.

Star Wars Episode 2 The New Droid Army (2002): GBA. Perspectiva isométrica y grandes mapeados, un poco a lo *Diablo*, con gráficos bien animados pero no muy definidos. Acción y un poco de aventura.

Star Wars Demolition (2000): Psx, Dreamcast. A lo *Twisted Metal*. Es decir, batallas de naves a ras de suelo en una arena. Normalito.

Star Wars Episode 1 Battle for Naboo (2000): N64, Pc. Simulador de vuelo-ataque a lo *Rogue Squadron*, también de Factor 5. No está mal aunque ya no sorprendía en absoluto.

Estar Guars: Pc. Aventura gráfica española de Papada Soft, que también parodia la saga galáctica más conocida del universo.

Star Wars Super Bombad Racing (2001): Ps2. Juego de karts basado en el universo Star Wars.

Star Wars StarFighter (2001): Ps2, X-Box, Pc. Simulador de vuelo-ataque a lo *Rogue Squadron,* bastante bueno. Las versiones de X-Box y Pc salieron después y cuentan con cinco misiones de bonus a añadir a las catorce originales de Ps2.

Star Wars Rogue Leader (2001): GC. El primer juego de Factor 5 para la nueva consola de Nintendo. Segunda parte oficial del *Rogue Squadron*, es otro simulador de vuelo-ataque con unos gráficos, sonidos y efectos impresionantes.

Obi-Wan (2001): X-Box. Discreto juego de acción en el que encarnas a *Obi-Wan Kenobi*. Técnicamente no estuvo a la altura de lo que se debe esperar en una consola de nueva generación.

Star Wars Galactic Battlegrounds (2001): Pc, Mac. Juego de estrategia en tiempo real que toma el motor gráfico y el modo de juego del *Age of Empires 2* en una serie de campañas basadas en las películas de Star Wars. Pese a la falta de originalidad es un juego bastante recomendable... si te gusta el *AOE2*, obviamente. Cuenta con una expansión oficial llamada *Clone Campaigns*.

Star Wars Bounty Hunter (2002): Ps2, Gc. Entretenido juego de acción en tercera persona cuyo mayor aliciente es que tomas el papel del cazador de recompensas Jango Fett, lo que ya es una novedad.

Star Wars: The Clone Wars (2002): Ps2, Gc y X-Box. Otro shoot´em´up en la onda del *Rogue Squadron* o el *Battle for Nabboo*. Lo mejor, la variedad de vehículos en aire y tierra, hasta hay misiones en las que puedes ir a pie. Lo peor, escenarios simples, juego muy corto y relantizaciones varias. Decepcionante.

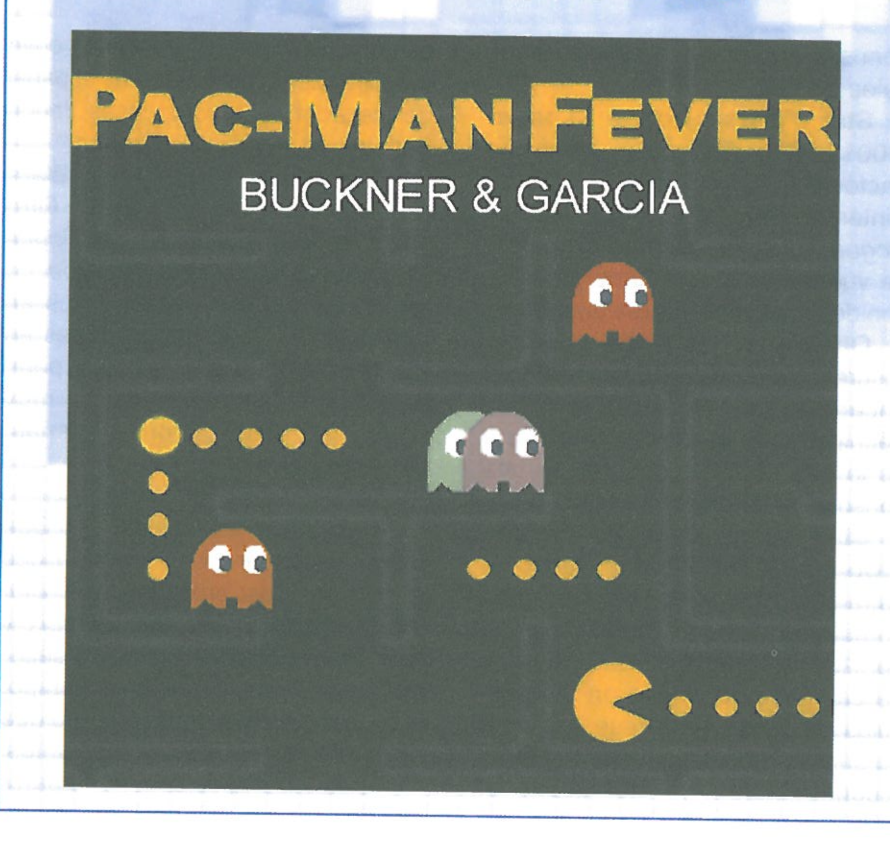
Y ya está, se acabó. ;) ¿Qué pasa? ¿Os parecen pocos? Pues sabed que los prometedores *Star Wars: Knights of the Old Republic* y *Star Wars Galaxies* están en desarrollo desde hace bastante tiempo, que *Jedi Knight 3* tampoco creo que tarde mucho en salir, y que antes, mientras y después seguirán apareciendo más y más juegos ambientados en el universo de Star Wars. ¿Acaso alguien lo duda? ;)

Eil

PAC-MAN FEVER

Y llegamos a la obligada revisión de referencias musicales relacionadas con los videojuegos, pero nos gustaría hacerlo desde una perspectiva menos habitual, al menos como punto de referencia alternativo empezando por un trabajo discográfico de 1982 editado por *CBS* y reeditado en 1999 por *BGO Music*: *Pac-Man Fever*, de *Buckner & Garcia*.

Un proyecto que empezó desde la cumbre con un single titulado *Pac-Man Fever*, canción inspirada evidente y directamente en el videojuego *Pac-Man*, que llegó al noveno puesto en las listas de éxitos estadounidenses, una canción alegre y festiva, ochentera a más no poder (punteos de guitarra, percusión electrónica, teclados de sintetizador, coros en pseudofalsete...) con una letra que cuenta la tribulaciones de un hombre de la calle que sufre lo que él llama *La Fiebre del Pac-Man*, jugar a la COIN-OP sin poder parar, cosa de la que parece alegrarse. Con unas voces más que correctas y unos arreglos musicales bien conseguidos, engancha y sorprende al oyente por la inclusión de sonidos del juego grabados directamente desde la recreativa, algo inédito hasta ese momento.



Pero el cachondeo no acaba aquí: el single incluía en la cara A la mencionada canción, y en la cara B *Do the Donkey Kong*, otro temazo inspirado en la COIN-OP *Donkey Kong*, éste igual de marchoso y/o bailable. El germen de la concepción de estos temas tiene un origen en *Jerry Buckner* y *Gary Garcia*, un dúo de compositores que empezaron su carrera componiendo jingles, falcas y cabeceras para anuncios y programas radiofónicos. Después del inusitado éxito del single *Pac-Man Fever* se atrevieron con una balada dedicada al alienígena Spilbergiano, *E.T.*, y con una canción dedicada a *Mr T*, más conocido en nuestro pais como el *M.A. Barracus* de la serie televisiva *El Equipo A*. Después de ésto, y auspiciados con los permisos y licencias que *CBS* había obtenido de *Midway*, *Sega*, *Atari*, *Nintendo* o *Atari*, apareció lo que debería ser la banda sonora de cualquier avatar de la Generación Atari, el LP completo de *Pac-Man Fever* con ocho temas inspirados y llenos de sonidos y efectos de cada una de las ocho COIN-OP alusivas: *Pac-Man Fever*, *Froggy's Lament*, *Ode to a Centipede*, *Do the Donkey Kong*, *Hyperspace (Asteroids)*, *The Defender*, *Mousetrap* y *Goin' Berzek*.

S.T.A.R.

NIPPON VINTAGE

No podía faltar en **Retro Games** una sección dedicada al país más curioso en el campo del vicio lúdico, Japón. En este apartado iremos viendo número tras número las curiosidades que nos aporta dicha tierra y todo lo que concierne a la cultura y la peculiar forma de ver los videojuegos que tienen nuestros amigos orientales.

LARGA VIDA A APPLE

En la actualidad el parque de ordenadores domésticos está inundado en un 99% de *PC´s* compatibles que funcionan bajo sistema operativo *Windows* y en nuestro país aunque sea de una forma muy "lejana" gracias a otras publicaciones o *internet* se han dado a conocer bastantes juegos desarrollados en el continente Asiático, en su mayoría Chinos, Coreanos y por supuesto Japoneses. Pero hay un detalle muy importante que impera en el país del sol naciente y es que los ordenadores de la marca americana *Apple* (fundada por **Steve Jobs** y **Wozniak** en 1976), cuentan con un volumen de mercado bastante importante, posiblemente sea el segundo país del mundo con más sistemas operativos *MAC OS* instalados después de E.E.U.U. Teniendo en cuenta tal magnitud, desde aquí vamos a tratar este incomprendido sistema como se merece.

El "amor" que existe entre el pueblo nipón y la marca de la manzana data del año 1977 cuando aterrizó *Apple II*, una micro-computadora que inspiró a las mejores marcas japonesas a introducirse de lleno en la industria de la informática. Fue un ordenador que caló muy fuerte debido a las múltiples similitudes en cuanto a mentalidad porque ofrecía una mayor importancia al diseño junto a un sistema operativo intuitivo, filosofía que hoy en día sigue manteniendo *Apple*. Gracias a estos motivos y a las arraigadas costumbres niponas de interpretar todo a su estilo, *Apple* en dicho país parece más una marca autóctona que extranjera, algo inédito en lo que se refiere a compañías de productos electrónicos foráneas. Poniendo el inverso y actual ejemplo sobre el popular rechazo a la consola de *Microsoft*, *X-Box*.

Como se puede imaginar, un fenómeno social tan grande dentro del mundo informático y en un país tan consumista, propició la apertura a lo largo de toda la geografía nacional de numerosas tiendas especializadas en ordenadores *Macintosh,* como por ejemplo las prestigiosas cadenas *MacLlaox* o *Mac Softmap*. Las editoriales más importantes también vieron negocio y por eso publicaron (muchas se siguen editando en la actualidad) revistas como:



- MacPower* y *MacPeople (Ascii)
http://www.ascii.co.jp/pb/macpower/index.htm
- MacWorld (MacWorld Publications)
http://www.macworld.co.jp
- MacNikkei (Nikkei Bussines Publications)
http://mac.nikkeibp.co.jp/
- MacFan, MacFan for Beginners* y *MacFan for Internet (Mycom)
http://www.pc.mycom.co.jp/mf/index.html
- MacLife (BNN)
http://www.bnn.co.jp/MACLIFE/
- Begginer´s Mac* y *MacUser (Softbank Publishing)
http://www.softbank.co.jp/softbank/publishing/bmac/
http://www.zdnet.co.jp/magazine/macuser/
- MdN (MdN Corporation)
http://www.MdN.co.jp/
- Macintosh Developer´s Journal (Gihyo)
http://www.gihyo.co.jp/MDJ/MDJ.htm

ペットと一緒に遊ぶライフコミュニケーションゲーム
KONAMI
ANIMACITY
アニマシティ最新版
フルデータ収録!!
http://www.animacity.com/
KONAMI

NIPPON VINTAGE



Perteneciente a la empresa *Softbank Publishing*, la cual forma parte del famoso grupo americano *Zdnet*, habría que destacar la revista semanal que realizan en su página *web*:

-MacWEEK Online Japan
http://www.zdnet.co.jp/macweek/

En el apartado de exposiciones y conferencias la importancia que tiene *Apple* en este país sigue latente. Por eso se efectúa cada año la *Macworld Conference & Expo/Tokyo 2002*, esta última edición aconteció en el recinto ferial *Tokyo Big Site East Hall,* entre los días 21, 22 y 23 de Marzo. Y logró que 156.633 usuarios junto a 16.752 periodistas gozaran de todas las novedades en cuanto a *hardware* y *software* se refieren. El evento de este año aún está por confirmar.

VIDEOJUEGOS

Teniendo en cuenta que los juegos más comerciales para *Macintosh* suelen ser occidentales y en su mayoría versiones provenientes de *Windows* como los juegos de *Blizzard*, *Starcraft* o *Warcraft*. Habría que destacar lo anteriormente comentado sobre los nipones, su filosofía y la manera de enfocar las cosas para darnos cuenta de la existencia de los muchísimos títulos "made in japan" que nunca han llegado ni llegarán a nuestras fronteras. Tanto los grupos de programación profesionales como los independientes han "cambiado" en casi todos los géneros la concepción jugable e incluyeron/incluyen tipos de juegos nada comunes en el resto del mundo, léase, Simuladores de vida estudiantil, pesca, trenes, *rpg´s*, mascotas virtuales, *anime*, *baseball*, *pachinko*, *othello* o puzzles. Algo muy raro en un soporte "gaijin" o extranjero (rememorando la introducción de este artículo).



PRINCESS MAKER 2

El mejor ejemplo de juego "japonés" es *Princess Maker 2*, un *simulation game* con tintes de *rpg*, en el cual tendremos que convertir a la protagonista en una auténtica princesa.

Técnicamente aprovecha bien las características de los *Mac* correspondientes al año 1993, *Macintosh LCIII* o posteriores con un procesador *68030 Motorola* como mínimo a 25 *Mhz.*, 4 megas de memoria *Ram* disponibles, monitor con paleta de colores en 8 *Bits., cd-rom* de doble velocidad y tener instalado el sistema operativo japonés o los *Kits* en lenguaje nipón. Para que funcione en los *Mac´s* de hoy en día (*PowerMac*) es necesario hacerlo funcionar bajo el emulador de dicho *Macintosh* de antaño. Los requisitos pedidos tal vez "engañen" un poco porque llega a unos niveles técnicos muy buenos en los apartados gráfico, sonoro y los colores están muy bien aprovechados.

Desarrollado por *Cyber Front*, basado en la idea original de *Ninelives, Micro Cabin* y **Takami Akai** que en su día programaron para el *NEC PC-98* y producido bajo el sello de *Gainax*. Esta última empresa que es una de las más importantes en el campo de la animación y *merchadishing*, ha sacado numerosos productos relacionados con el juego como libros de ilustraciones, tarjetas de teléfono, bandas sonoras o disfraces para *cosplay*.

En futuras secciones seguiremos analizando los detalles más curiosos de los ordenadores *Apple* en el archipiélago nipón, sin olvidarnos de los videojuegos más carismáticos.

Manjimaru

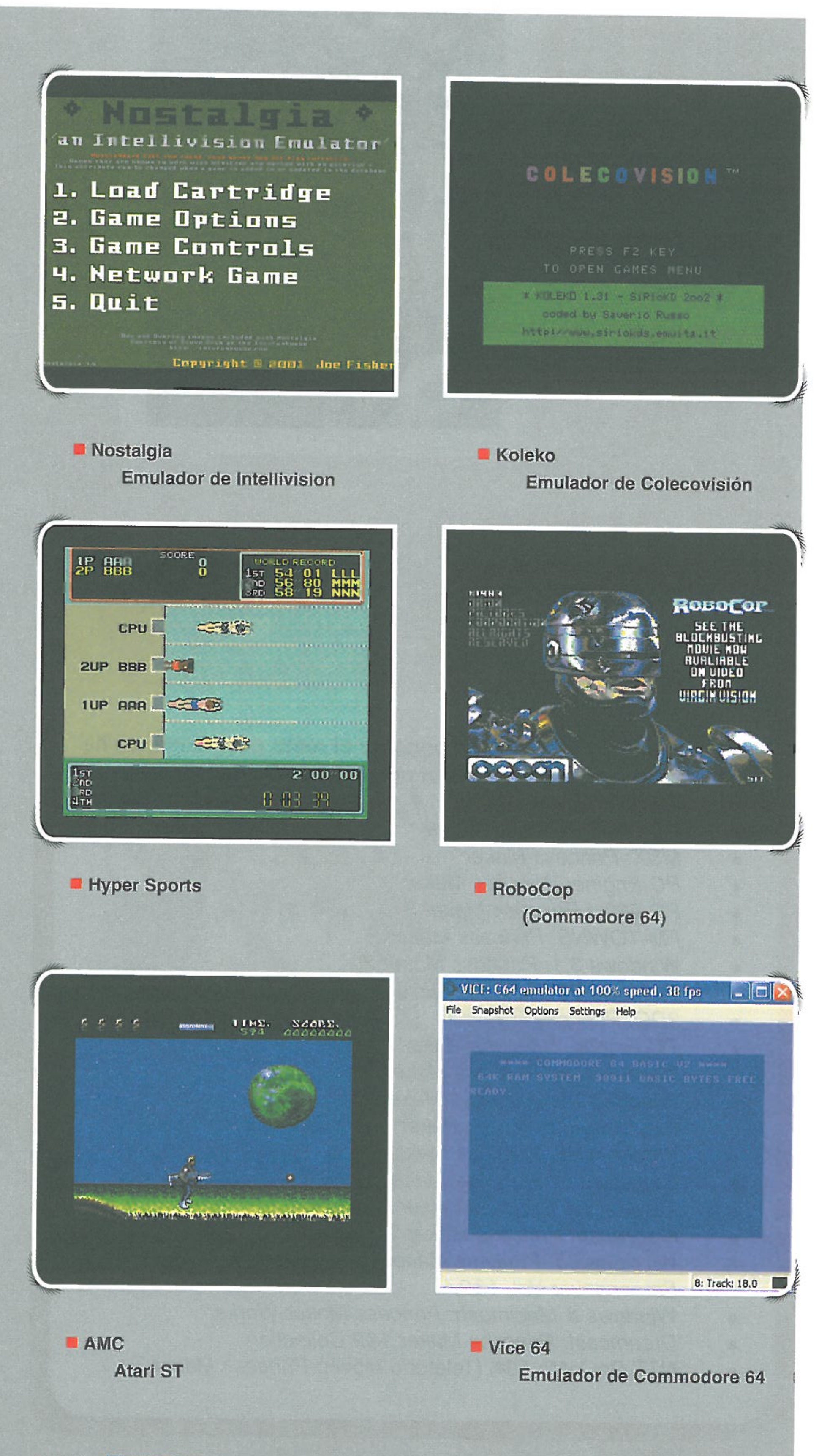




Por si tenéis curiosidad de conocer el resto de la saga, os he preparado una lista por orden cronológico de lanzamiento:

- *PC-9801: Princess Maker*
- *MSX: Princess Maker*
- *PC-Engine: Princess Maker*
- *PC-9801: Princess Maker 2*
- *FM-TOWNS: Princess Maker 2*
- *Windows 3.1: Princess Maker 2*
- *Windows 95: Princess Maker 2*
- *3DO: Princess Maker 2*
- *PC-Engine: Princess Maker 2*
- *Sega Saturn: Princess Maker 2*
- *Windows Me: Princess Maker 2*
- *Playstation: Princess Maker Faery Tales Come True 3*
- *Windows 95: Princess Maker Faery Tales Come True 3*
- *Sega Saturn: Princess Maker Faery Tales Come True 3*
- *Playstation: Princess Maker Bakettoo*
- *Macintosh: Princess Maker Tokairuiru*
- *Windows 95: Princess Maker Faery Tales Come True Screensaver Vol. 1&2*
- *Windows & Macintosh: Princess Maker Works*
- *Dreamcast: Princess Maker 1&2 Collection*
- *NTT DoCoMo 504i* (Teléfono Móvil): *Princess Maker-i*

EMULADORES CORNER



Nostalgia
Emulador de Intellivision

Koleko
Emulador de Colecovisión

Hyper Sports

RoboCop
(Commodore 64)

AMC
Atari ST

Vice 64
Emulador de Commodore 64

De no ser por estos maravillosos programas llamados comúnmente "emuladores", sería bastante complicado mantener correctamente la perspectiva del recuerdo de los viejos tiempos. O bien coleccionamos todo tipo de máquinas añejas (como es el caso de muchos de los que componemos el equipo de la revista) o tratamos de hacer alarde de una memoria prodigiosa.

Por suerte, la generosidad creativa de muchos programadores han proporcionado todo un regalo a la nueva generación de gamers, y es el que puedan conocer de primera mano la práctica totalidad de la intensa historia del mundo de los videojuegos. Es por ello que, a día de hoy, no es de extrañar que cualquier adolescente pueda presumir de haber catado el *Mr. Do* en una *Colecovision*... o incluso que ha llegado al final de *Final Fight* en su versión *X68000.*

Pero... ¿qué es exactamente un emulador? Dicho de forma condensada, se trata de un programa cuya función principal es la de imitar el funcionamiento de una máquina en concreto, y en consecuencia, poder usar el software de esta. Así pues, es fácil poder disfrutar en los ordenadores actuales, por poner un ejemplo clásico, de los primeros cartuchos de la mítica Atari 2600... La fidelidad con el sistema original depende del emulador que usemos, pudiendo haber varios de un mismo hardware.

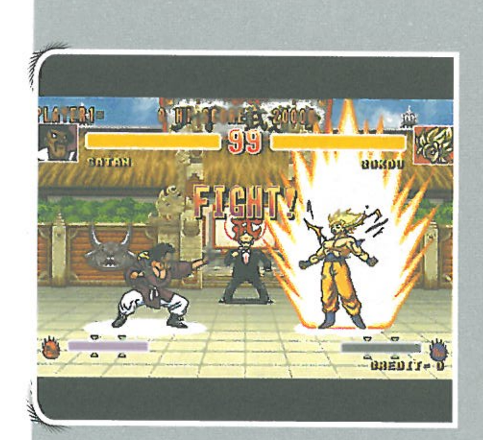
Los emuladores fundamentalmente trabajarán a base de ejecutar *ROMS,* como ya se les conoce popularmente al contenido de los cartuchos, discos o casetes dumpeados a un archivo binario. Estas

ROMS pueden ser los cartuchos de *Super Nintendo*, las cintas de juegos para *Commodore 64*, los discos de tres y medio del *Amiga* o incluso las placas arcade. Sí, has leído bien, las recreativas de toda la vida, esas máquinas donde antaño dejamos tantas y tantas monedas. Y todo esto abriendo los muebles de estos juegos, sacando la placa y averiguando el funcionamiento interior del hardware, así como el saber extraerlo y convertirlo en archivos legibles en un ordenador. Toda una pasada, ¿verdad? Ahora bien, ¿en qué línea de la legalidad entra todo esto?

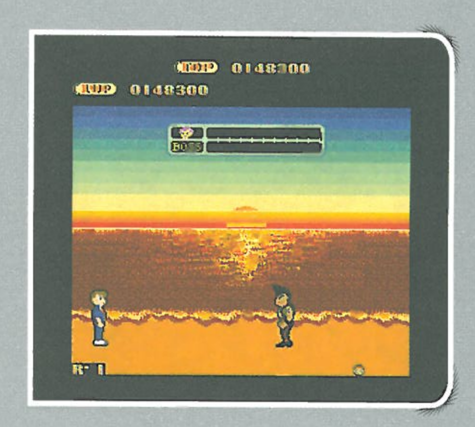
Divertido sí, legal... ¿no?

De cara a la ley, muchos emuladores crean una peculiar controversia. Hay que explicar que muchas compañías han dado vía libre para que sus máquinas sean emuladas, liberando los derechos de la propiedad intelectual y tal de sus creaciones, como es el ejemplo del popular *Amstrad CPC*. En el caso contrario, evidentemente se pueden citar todo aquel hardware que aún tiene vigencia en el mercado... y es aquí donde hay que andar con pies de plomo. Ubicando la situación en el mundo de las máquinas recreativas, tiene toda lógica el hecho de que muchas de ellas, por añejas que sean, aún tienen vigencia lucrativa en alguna parte del mundo. Sí, amigos... y es que todavía se ve el *Pang* en muchos bares de España.

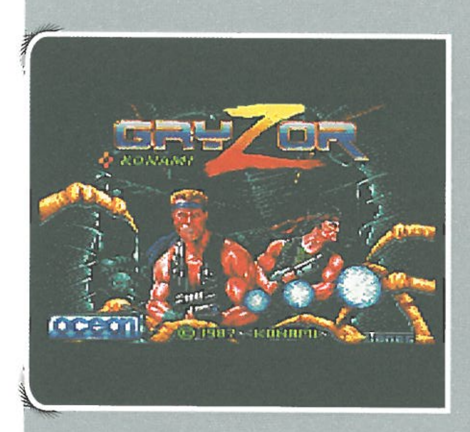
Para más inri, muchas de las máquinas recreativas que a día de hoy van saliendo para correr en estos programas son títulos de cierta actualidad. Es el caso de poder ver en un emulador como *MAME* arcades actualísimos de la talla de *Dungeon & Dragons*, *Dodonpachi* o *Vasara 2*, que a buen seguro lucen



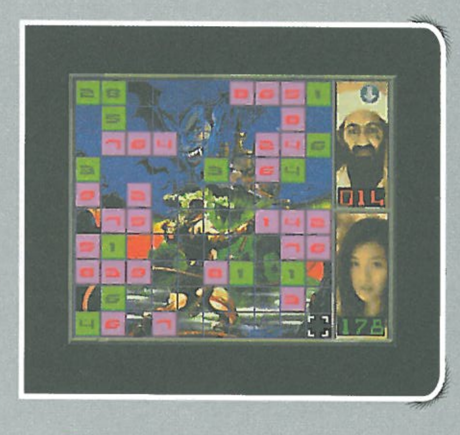
Dragon Ball Z2



My Hero



Gryzor -alias *Contra*- (Amstrad CPC)



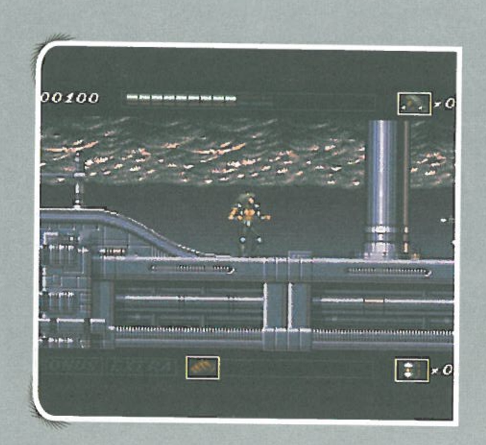
Msx Hot Humbers, funcionando en FMSX-DOS



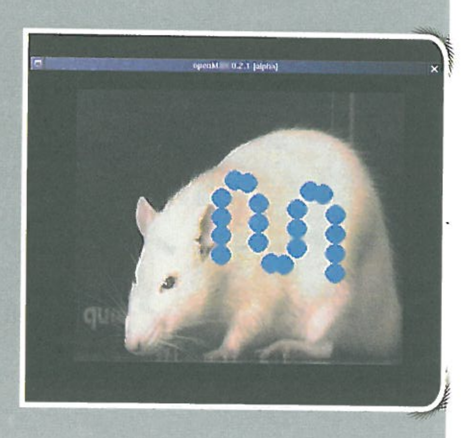
Dodonpachi (Arcade)



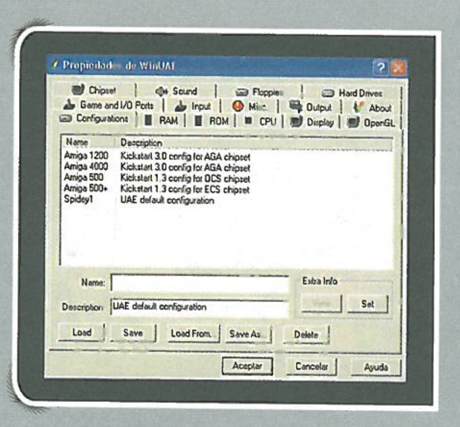
ZSNES Emulador de Super Nintendo



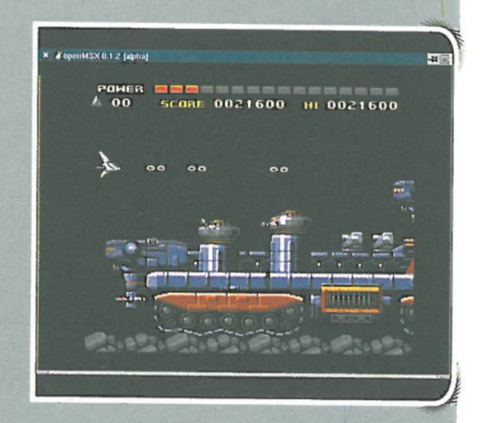
Wolfchild
Amiga



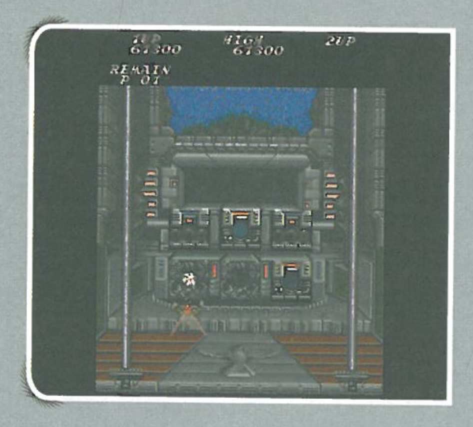
Swiss Demo de MSX 2+
corriendo en openMSX 0.2.1



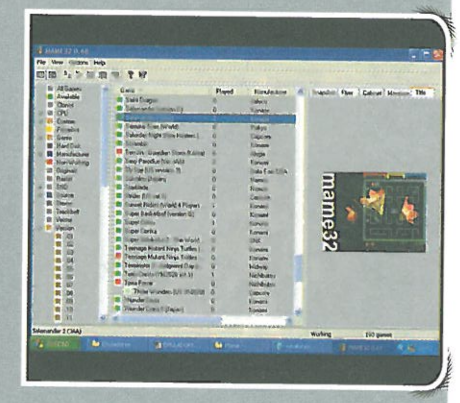
WinUAE
Emulador de Amiga



Space Mambow
MSX 2



Contra (Gryzor)
Arcade



Pantalla del Mame32

de maravilla en más de un salón recreativo. Pero matizando, que es gerundio, con respecto a lo que es el emulador en sí como programa, su uso y funcionamiento es totalmente legal. Pero en lo que respecta a la posesión de *roms* hay bastante por respetar. Algunas compañías han cedido los derechos de sus creaciones lúdicas, regalando su uso a los usuarios. En esos casos no hay ningún problema, pero la ley deja muy claro que con el resto sólo podremos tenerla en nuestra posesión 24 horas. Tras ese tiempo, debemos borrarla, aunque claro está, la verdad es que esto es algo que la mayoría de los usuarios se saltan a la torera (ya sabemos que estos asuntos nunca han estado demasiado claros). En fin, ahí entra la opinión de cada uno...

Ya que estamos hablando de los emuladores de máquinas recreativas y, en concreto, hemos mencionado al popular *MAME*, ¿qué mejor que hablar un poco del abanderado del mundo de la emulación en lo que a videojuegos se refiere?

M.A.M.E.

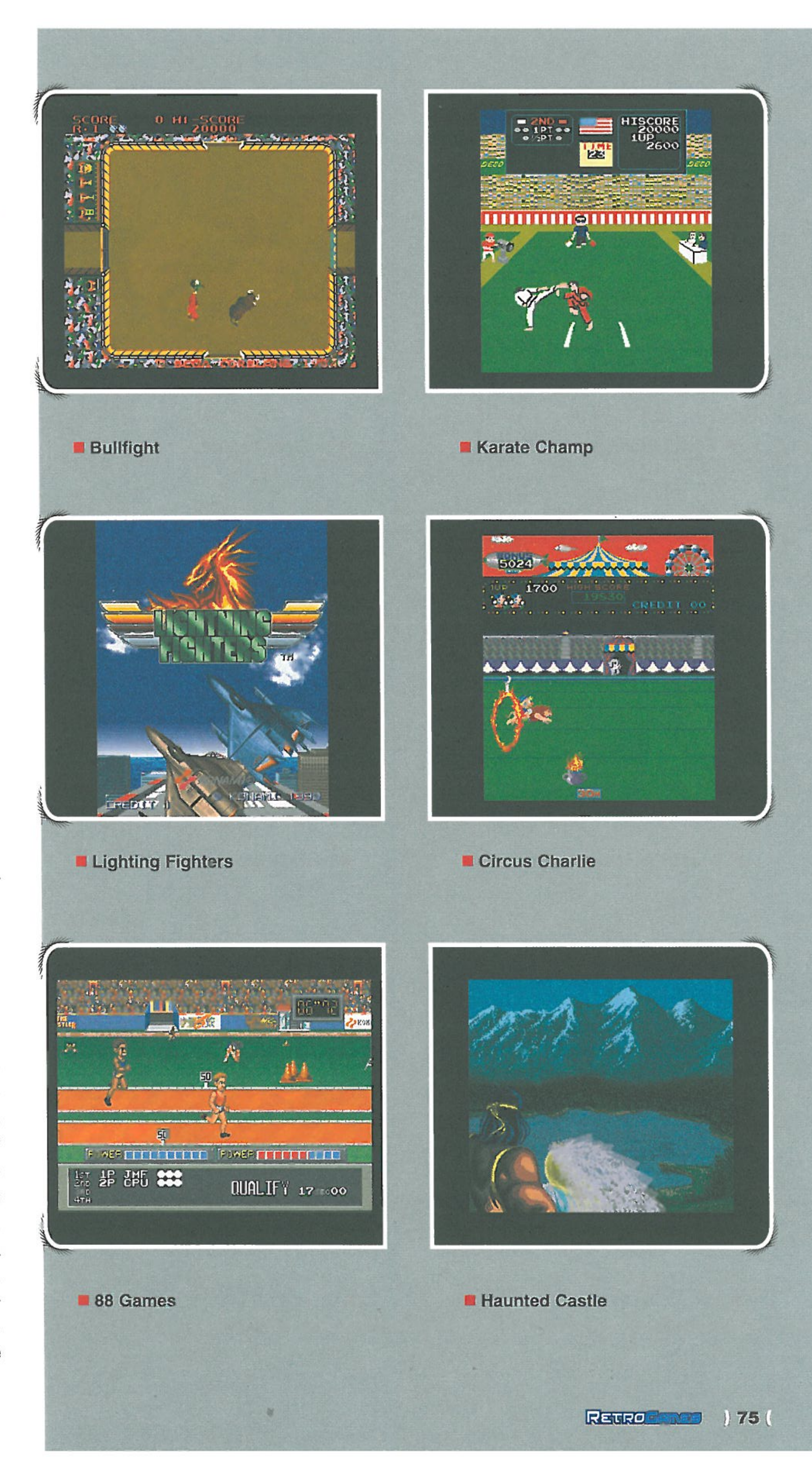
Muchos de los adictos a los videojuegos comenzaron en este mundillo con las máquinas recreativas, ya sea en salones arcade o en aquel bar de al lado de casa. Mundos maravillosos a los que éramos transportados en pos de luchar contra el mal, salvar a nuestra princesa o ganar el mundial de fútbol. Momentos inolvidables que de buena gana hubiésemos querido que fuesen totalmente gratis... ¿quién no ha soñado en su día con tener el mueble del *Ghost'n Goblins* y poder jugar cuando le diese la gana?

Nicola Salmoria tuvo en 1996 la misma idea... ¿por qué no aprove-

char la potencia de los ordenadores actuales para emular las clásicas placas arcade? Todo comenzó el 24 de diciembre de ese año, cuando este programador se dedicaba a realizar emuladores de un sólo juego (como por ejemplo, *Multi-Pac*), y en enero del 97 realizó un "todos en uno" de sus emuladores, un sólo programa que realizaba todas las funciones de sus anteriores emus individuales. Y le puso nombre... *Multi Arcade Machine Emulator*, *MAME* para los amigos.

La primera versión de *MAME* fue *MAME 0.1*, lanzada el 5 de febrero de 1997. Su filosofía de tener una arquitectura de código abierta ha permitido a este emulador crecer hasta lo indecible, gracias al constante apoyo de no pocos programadores. La versión actual está capacitada para soportar más de tres mil *ROMS*, llegando a ser en total cerca de dos mil juegos únicos. Poco a poco, se lanzan sucesivas betas del emulador, las cuales van soportando nuevas *roms* y arreglando los posibles *bugs* que anteriores versiones hayan podido suscitar. Todos estos avances los podremos ver en la página oficial de *MAME* (www.mame.net), en la sección *work-in-progress*.

La intención de *MAME* va más allá de la que en un primer momento puede dar lugar a pensar. Digamos que la base de todo este trabajo reside en la búsqueda de información y documentación de las diversas placas arcade existentes, y hacer preservar todos estos videojuegos, emulando todos los arcades recreativos existentes (atención... TODOS). Hay que tener en cuenta que, gracias a este emulador, muchísimo hardware arcade totalmente muerto ha vuelto a la vida. Así que imaginad lo que hay que



Bullfight

Karate Champ

Lighting Fighters

Circus Charlie

88 Games

Haunted Castle



■ Violent Storm



■ Monster Maulers



■ Dessert Assault



■ Terra Cresta



■ Altered Beast



■ Cruis'n USA

agradecerle al señor *Nicola Salmoria*, creador y coordinador del proyecto *MAME*... se puede decir que es el salvador de la historia del software recreativo.

Entrando un poco en detalle

¿Cómo funciona *MAME*? Lo que hace realmente el emulador es ejecutar en nuestros ordenadores el código original contenido en las placas arcade. Para ello, lo primero y necesario es disponer de un *dump* del arcade en cuestión, o sea, un volcado total del software incluído en la placa. *MAME* hace la función de ser el hardware sobre el que se soporta el juego, tomando el lugar de la CPU original y sus chips de apoyo. Así pues, y dejando claro algo que a muchos no les entra en la cabeza, los arcades soportados por *MAME* no son simulaciones. Son, ni más ni menos, el auténtico y genuino juego que en su día residía en el salón recreativo.

Cualquier ordenador puede ejecutar *MAME*, pero su rendimiento dependerá en gran medida de la potencia que tengamos, así que cuanto mejor sea la CPU y la tarjeta gráfica, pues tanto mejor. Además, cada juego tiene sus propios requerimientos, puesto que la potencia que exige, por ejemplo, *Cruis'n USA* no se puede comparar con lo poco que pide el excelente y mítico *Ghosts'n Goblins*. Por esa regla de tres, una CPU a 200 Mhz podrá ejecutar más del 70% del catálogo de arcades que soporta *MAME*, mientras que con otras *roms* más sofisticadas un *Pentium III* a 500 Mhz será insuficiente.

Así pues, a partir de un *Pentium* podremos empezar a ejecutar los arcades más básicos de *MAME*, con la mínima condición de disponer de

un pequeño espacio en el disco duro (que claro, puede variar de los, por ejemplo, 300 Ks de la *rom* de *Ghosts'n Goblins* a los 40 megas de la de *Ultimate Mortal Kombat*) y una tarjeta gráfica compatible con *VESA 2.0+*. Aunque hay que matizar que también existen versiones de *MAME* para sistemas como *Macintosh*, *Amiga* o diversos tipos de cámaras digitales (ver el emulador funcionar en una de estas cámaras es una verdadera pasada). Y por ejemplo, si en el *Amiga* no tenemos una CPU muy, muy potente (olvidaos de poder jugar en un 500 o 1200 básico), muy difícil lo tendremos... así que id echando cuentas.

¡Trabajando...!

Usar *MAME* es sumamente sencillo, aunque debido al maremagnum de versiones, configuraciones y demás zarandanjas, no está de más saber un poco "de qué va" el tema. Como hemos dicho, regularmente van apareciendo las diversas *betas* del emulador, versiones del propio *MAME* actualizadas con todos los avances, *fixes* y nuevos arcades soportados. Pues bien, primordialmente, el código de origen siempre estará en *DOS*, ya que es el sistema operativo sobre el que se ha desarrollado el programa desde sus principios. En la página oficial, bajamos la última versión disponible (en el momento en que redacto el presente artículo es la *MAME 057*), y posteriormente descomprimimos el fichero *ZIP* en el que está contenido donde creamos conveniente. Hecho esto, colocaremos el fichero *ZIP* de la *rom* que queramos emular en la misma carpeta donde se halle el emulador. Y ya desde *MSDOS*, sólo tendremos que situarnos en dicha carpeta y teclear el ejecutable *MAME.EXE* seguido del nombre del fichero de la *rom* en cuestión (por



Guwanje

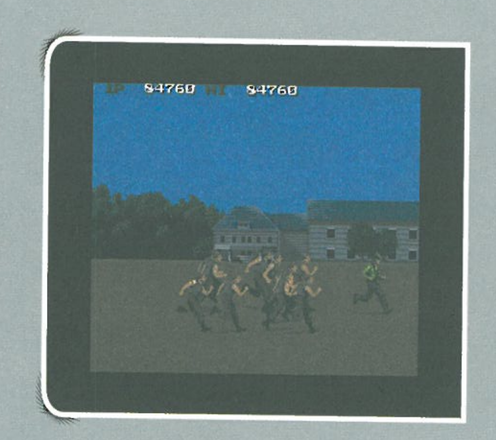
Ultimate Mortal Kombat

Light Bringer

G.I. Joe

Teenage Mutant Hero Turtles

Pie de pagina



■Combat School



■ Dessert Assault



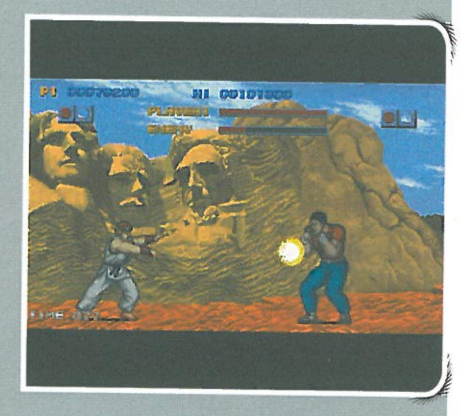
■ Hot Chase



■ Super Side Kicks 2



■ The Simpsons


■ Street Fighter

ejemplo: *mame.exe parodius.zip*). Una vez pulsado *enter*, se nos preguntará por la tarjeta de sonido que tengamos (En los *MAME* de *DOS*, las tarjetas *SB64PCI*, *SB128PCI*, y *Ensoniq Soundscape* trabajan a la perfección con la opción *7*, mientras que la *Sound Blaster Live* no funciona de ninguna forma).

En lo que respecta a las versiones para *MSDOS*, hay un *MAME* específico para los distintos microprocesadores, otros especializados en los juegos de Neo Geo, otro igualmente para los arcades basados en la placa CPS-2... toda una variante del original en pos de conseguir un rendimiento más óptimo, dependiendo de dónde y para qué lo vayamos a usar. Verdaderamente, el port *DOS* de *MAME* está recomendado para ordenadores de baja gama, puesto que existe una versión específica para Windows que facilita mucho su uso gracias a su *GUI*. Pero claro, *MAME 32* (es así como se llama) consume bastantes más recursos que el original, y siempre pedirá más equipo. Es por ello por lo que muchos programadores han realizado lo que se hace llamar *FRONT-END*, que no es más que añadir un interfaz gráfico para Windows que ejecuta el *MAME* de *DOS*. Con ello se gana en comodidad, gestión de recursos y sobre todo potencia. Algunos de los mejores ejemplos los tenemos en programas como *Arcade Classic* o *Arcade At Home*.

...y actualizando

Cada cierto tiempo, el incansable equipo *MAME* lanza nuevas versiones del emulador. Así es como se corrigen bugs, se completan emulaciones imperfectas y, lo mejor de todo, se van añadiendo nuevos títulos a la ya larga lista de

arcades soportados por *MAME*. En el momento en el que escribo este texto, la cantidad ronda los cuatro mil juegos, una cantidad a todas luces bestial, y en la que hallaremos clásicos históricos de la talla de *Ghosts'n Goblins, Final Fight, R-Type* o *Teenage Mutant Ninja Turtles*, juegos sin duda que alcanzan la categoría de mitos lúdicos.

En las últimas hornadas de *MAME*, se han emulado todo un maravilloso lote de placas de *Konami* de mediados de los noventa, recreativas como *Violent Storm, Sexy Parodius, Mystic Warriors, Salamander 2* o el sensacional *Monster Maulers,* a la par que podemos por fin disfrutar del magnífico *Outrunners* de *Sega*.

Del mismo modo, descubrimos un arcade inédito en occidente, *Dragoon Might*, todo un *one vs one* al más puro estilo *Samurai Shodown* pero de la sabia mano de *Konami*. Otra de las ventajas del emulador, el conocer títulos que tal vez no habríamos podido conocer de otra forma de no ser por *MAME*. Sí, muchas japonesadas son las que se incluyen en la lista de títulos soportados por *MAME*, al igual que otros mitos tan exclusivos y difíciles de conseguir hoy en día como los alucinantes *Dungeon & Dragons* de *Capcom*, los cuales sólo podíamos disfrutar en casa teniendo una *Saturn*...

I love this game!

Desde aquí, y de corazón, os animo a que probéis *MAME* en toda su dimensión, que descubráis los auténticos cimientos del mundo del videojuego y recorráis su historia. En próximas entregas os iremos comentando las novedades que



■ Out Runners

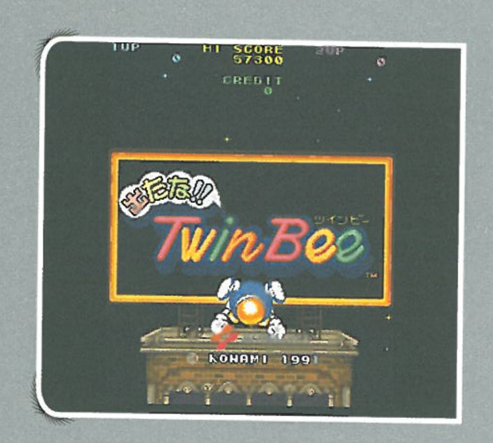
■ Marvel vs Capcom

■ Salamander 2

■ Parodius

■ Sexy Parodius

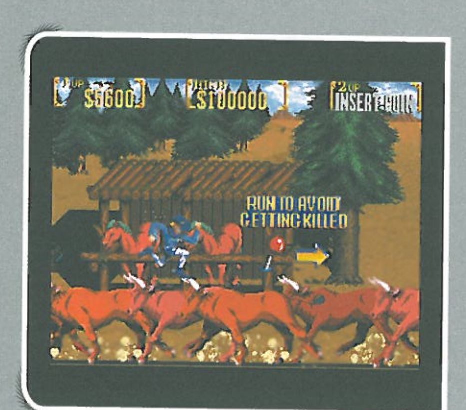
■ Sexy Parodius



Twin Bee



R-type Leo



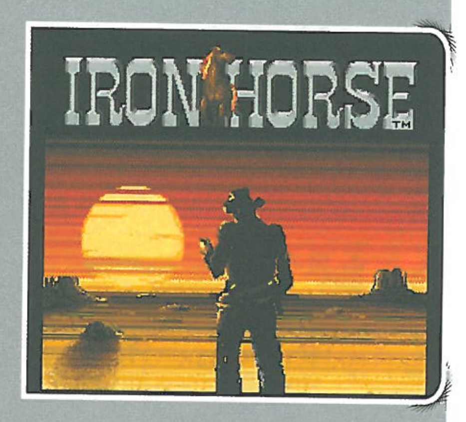
Sunset Riders



Xainsleena



Devil World



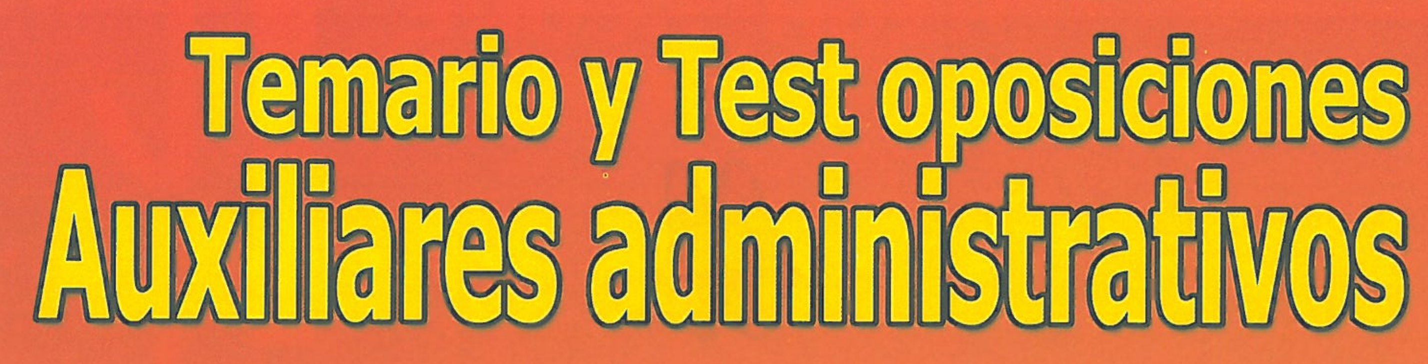
Iron Horse

vayan saliendo sobre el rey de los emuladores. Ah, no olvidarse de echarle también un ojo a esta dirección en internet: www.mame.dk, la "romteca" más salvaje que se pueda encontrar en la red. Pero es bonito que miremos más allá de lo que son las recreativas y descubramos un maravilloso mundo de máquinas extintas que vivían en otros tiempos mejores.

Es por ello que también ha de proceder el que dirijáis vuestra vista a toda una dimensión de aparatos emulados, de consolas y ordenadores tanto viejos como nuevos, de disfrutar la experiencia de la mímica más virtual, la magia de que tu ordenador (o consola) imite palmo a palmo a aquel aparato que terminaste vendiendo o murió en combate. A día de hoy, un PC actual merece la pena no sólo por los juegos de calidad que aparecen constantemente, sino por el misterioso espectro del mundo de la emulación, que cada vez llega más y más lejos. Alcemos el vuelo y observemos el panorama mes a mes...

Spidey





Corporaciones Locales (Ayuntamientos)

Contiene:

- Temario y test
- CD con programa interacivo
- Válido para todos los ayuntamientos

CONSIGUE EL TRABAJO DE TU VIDA

¡Ya en tu quiosco!

レトロ・ゲーム



EN EL PRÓXIMO NÚMERO ....

ESPECIAL KONAMI 30 ANIVERSARIO

Historia de los Videojuegos Capítulo 2

Reportaje XXIII Reunión de Usuarios de MSX de Barcelona

Reportaje Reunión de Usuarios de Atari en Valencia

...y más sorpresas dentro de 3 meses!